

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2003-154078
(P2003-154078A)

(43) 公開日 平成15年 5 月27 日 (2003. 5. 27)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マコ-ト*(参考)
A 6 3 F 7/02	3 0 4	A 6 3 F 7/02	3 0 4 D 2 C 0 0 1
	3 2 0		3 2 0 2 C 0 8 8
13/00		13/00	N
13/12		13/12	C
			Z

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2001-358107 (P2001-358107)

(22) 出願日 平成13年11月22日 (2001. 11. 22)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地25

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明 3 丁目 1 番25号有明プロ
ンティアビル アルゼ株式会社内

(74) 代理人 100086586

弁理士 安富 康男 (外 5 名)

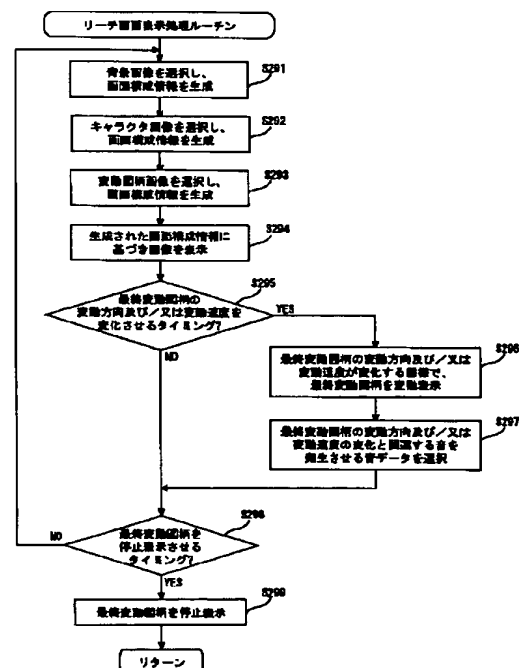
F タ-ム (参考) 2C001 AA00 AA02 BA02 BA05 BA06
BA07 BC09 CA01 CA02 CB01
CB04 CB06 CB08 CC02 CC03
2C088 AA35 AA36 AA42 BC07 EB55

(54) 【発明の名称】 遊技機、遊技機の演出表現方法及びサーバ

(57) 【要約】

【課題】 単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技板に設けられ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む画面画像が表示される表示部、及び、遊技状況に応じた音を出力するスピーカを備え、前記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能な遊技機であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、前記立体音の効果が生じる音を出力することを特徴とする遊技機。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技板に設けられ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む画面画像が表示される表示部、及び、遊技状況に応じた音を出力するスピーカを備え、前記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能な遊技機であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、前記立体音の効果が生じる音を出力することを特徴とする遊技機。

【請求項2】 遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部、遊技状況に応じた音を出力するスピーカ、並びに、少なくとも前記表示部への電子データの伝送及び前記スピーカへの音信号の送信を行う制御部を備え、前記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能であり、かつ、前記画面画像は、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む遊技機であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、前記立体音の効果が生じる音を出力することを特徴とする遊技機。

【請求項3】 前記立体音の効果が生じる音は、仮想音源を発生させる音であり、リーチとなった後、前記最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、前記仮想音源を発生させる音を出力する請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項4】 前記仮想音源を発生させる音は、吸引音である請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】 前記複数の変動図柄は、水平方向に変動表示され、前記最終変動図柄の変動方向は、前記複数の変動図柄の変動方向と同じ方向又は逆方向である請求項1～4に記載の遊技機。

【請求項6】 前記スピーカは、パラメトリックスピーカである請求項1～5のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項7】 遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部、遊技状況に応じた音を出力するスピーカ、並びに、少なくとも前記表示部への電子データの伝送及び前記スピーカへの音信号の送信を行う制御部を備えた遊技機の演出表現方法であり、前記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能であり、かつ、前記画面画像は、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る識別情報画像と、演出画像とを含む遊技機の演出表現方法であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変

動方向及び／又は変動速度を変化させ、その変化と関連するように、前記立体音の効果が生じる音を出力させることを特徴とする遊技機の演出表現方法。

【請求項8】 各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表示させるとともに、遊技状況に応じた音を出力させるサーバであり、かつ、前記各端末機に対して立体音の効果が生じる音を出力させる制御を行うことが可能なサーバであって、前記端末機において行われる遊技の状況に応じて、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む画面画像を表示させる制御を端末機に対して行うとともに、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させ、その変化と関連するように、前記立体音の効果が生じる音を出力させる制御を端末機に対して行うことを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ遊技装置等の遊技機、遊技機の演出表現方法及びサーバに関する。

【0002】

【従来の技術】パチンコ遊技をする遊技者を飽きさせないためや、その遊技状態を把握させるために、パチンコ遊技装置には、例えば、CRTや液晶モニターなどを有する表示装置が備えられている。この表示装置では、通常、遊技者の遊技に対する興味をそそるために、数値等からなる複数の識別情報を有する変動図柄が変動表示される間、演出画像として、一定の物語性を有する動画等の背景画像を表示する演出表現を行っている。一般に、このような物語性を有する動画においては、そのストーリー性が高くなれば高くなるほど、物語の展開途中で生じる音やキャラクタ等が発生する音声が重要性を帯びてくる。このため、このような音を遊技機に設けられたスピーカから出力させることにより、より臨場感がある物語とする工夫がなされている。

【0003】最近では、このような演出画像に、例えば、劇画の主人公やそれに関係する人物を登場させたり、プロレスや相撲の人物を登場させる等、この表示装置内で展開される物語やキャラクタ等も、様々なものが出現している。

【0004】また、リーチとなった後の所謂リーチ演出についても、様々なものが出現しており、例えば、キャラクタの動作等に対応するように、最終変動図柄が移動したり、変形する等の演出も多くみられ、特にリーチとなるか否かを決定する最終変動図柄が停止表示される際には、遊技者にそれを認識させる等の目的で、最終変動図柄の変動態様を変化させる演出が行われている。

【0005】しかしながら、最近では、遊技者も、種々の演出方法を経験してきているために目が肥えてきてお

り、最終変動図柄が停止表示される直前、最終変動図柄の変動態様を変化させるのみでは、満足しない傾向にあり、最終変動図柄の変動態様を含めた、よりインパクトのある演出が求められている。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、上述した課題を鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができるとともに、音による臨場感を与えることができ、単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる遊技機、遊技機の演出表現方法及びサーバを提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明は、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することを特徴とする。

【0008】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 遊技板に設けられ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む画面画像が表示される表示部、及び、遊技状況に応じた音を出力するスピーカを備え、上記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能な遊技機であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することを特徴とする。

【0009】(1)の発明によれば、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができる。例えば、リーチとなった後、最終変動図柄が画面左側から右側へ向けて変動表示されている場合、すなわち、最終変動図柄の変動方向が右方向である場合、該最終変動図柄の変動方向が左方向に変化するとき、立体音の効果が生じる音を用いて、遊技者の左側から吸引音が生じているような音を発生させる。このようにすることにより、遊技者は、視覚のみならず聴覚によっても、最終変動図柄の変動方向の変化を認識することができる。とともに、遊技者自身がその場にいるような臨場感を覚え、あたかも実際に最終変動図柄が遊技者の左側から吸い込まれていくような感覚に浸ることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技

が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0010】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(2) 遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部、遊技状況に応じた音を出力するスピーカ、並びに、少なくとも上記表示部への電子データの伝送、及び、上記スピーカへの音信号の送信を行う制御部を備え、上記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能であり、かつ、上記画面画像は、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む遊技機であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することを特徴とする。

【0011】(2)の発明によれば、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができる。とともに、立体音による臨場感を与えることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0012】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(3) 上記(1)又は(2)に記載の遊技機であって、上記立体音の効果が生じる音は、仮想音源を発生させる音であり、リーチとなった後、上記最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記仮想音源を発生させる音を出力することを特徴とする。

【0013】(3)の発明によれば、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、仮想音源を発生させる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができる。とともに、発生させた仮想音源による臨場感を与えることができる。例えば、リーチとなった後の最終変動図柄の変動方向が右方向である場合、該変動図柄の変動方向が左方向に変化するとき、仮想音源を発生させる音に用いて、遊技者の右側に仮想音源を発生させ、該仮想音源を右側から左側に移動させる等、最終変動図柄の変動表示と仮想音源の移動とを同期させるようなユニークかつ斬新な演出を行うことも可能になる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度をより一層高める

ことができる。

【0014】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(4) 上記(3)に記載の遊技機であって、上記仮想音源を発生させる音は、吸引音であることを特徴とする。

【0015】(4)の発明によれば、例えば、リーチとなった後、最終変動図柄が画面左側から右側へ向けて変動表示されている場合、すなわち、最終変動図柄の変動方向が右方向である場合、該最終変動図柄の変動方向が左方向に変化するとき、仮想音源を発生させる音を用いて、遊技者の左側に、吸引音が生じているような音を発生させる。このようにすることにより、遊技者は、視覚のみならず聴覚によっても、最終変動図柄の変動方向の変化を確実に認識することができるとともに、遊技者自身がその場にいるような臨場感を覚え、あたかも実際に最終変動図柄が遊技者の左側から吸い込まれていくような感覚に浸ることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を飛躍的に高めることができる。

【0016】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1に記載の遊技機であって、上記複数の変動図柄は、水平方向に変動表示され、上記最終変動図柄の変動方向は、上記複数の変動図柄の変動方向と同じ方向又は逆方向であることを特徴とする。

【0017】(5)の発明によれば、リーチ状態になる前の複数の変動図柄の変動方向と、リーチ状態になった後との最終変動図柄の変動方向が平行であるため、遊技者は、目の動きが楽となって不快感や違和感を覚えることがない。その結果、遊技者は、遊技に対して疲れを感じることなく、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0018】また、(5)の発明において、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化は、水平方向に向かう変化であり、その変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力する。例えば、最終変動図柄の変動方向が左方向に変化するとき、遊技者の左側から吸引音が生じているような音を発生させ、最終変動図柄の変動方向が右方向に変化するとき、遊技者の右側から吸引音が生じているような音を発生させる。このように、遊技者の左右方向に吸引音が生じる音を発生させた場合、左右方向の音を聞き分けやすいという聴覚の特性に起因し、遊技者の上下方向に吸引音が生じる音を発生させた場合等と比べて、立体音の効果を十分に得ることができる。このように、(5)の発明によれば、立体音の効果を十分に得ることが可能になるため、遊技者に対して、臨場感をより一層与えることができ、遊技に対する興奮を向上させることが可能になる。

【0019】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1に記載の発明であって、上記スピーカは、パラメトリックスピーカであることを特徴とする。

【0020】上述したように、本発明では、リーチとなった後、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力する。従って、一の遊技機において、上記最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音出力されれば、周囲の遊技者は、上記一の遊技機を見ることなく、該一の遊技機ではリーチ状態が発生しており、近い将来、大当たり状態が発生する可能性があることを容易に知り得る。しかしながら、その後、大当たりが発生しなかった場合、上記一の遊技機で遊技を行っている遊技者は、周囲からそのことを指摘されて、恥ずかしい思いをすることも考えられる。

【0021】しかしながら、(6)の発明によれば、上記パラメトリックスピーカにより、遊技者に聞かせたい音を指向性の強い超音波に乗せて放射し、スポットライトのように所定の箇所に音を集中させることができるため、上記一の遊技機から出力される音が、他の遊技者に聞かれてしまうことを防止することができる。このため、上記一の遊技機において、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が出力された場合であっても、上記一の遊技機の周囲にいる他の遊技者は、上記立体音の効果が生じる音を聞くことができず、上記一の遊技機において、リーチ状態が発生していることを容易に知ることができない。その結果、リーチとなった後、大当たり状態が発生しなかった場合であっても、上記一の遊技機で遊技を行っている遊技者は、恥ずかしい思いをすることなく、安心して遊技に集中することができる。

【0022】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(7) 遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部、遊技状況に応じた音を出力するスピーカ、並びに、少なくとも上記表示部への電子データの伝送、及び、上記スピーカへの音信号の送信を行う制御部を備えた遊技機の演出表現方法であり、かつ、上記スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能であり、かつ、上記画面画像は、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る識別情報画像と、演出画像とを含む遊技機の演出表現方法であって、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させ、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力させる

ことを特徴とする。

【0023】(7)の発明によれば、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることが可能な遊技機の演出表現方法を提供することができる。

【0024】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(8)各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表示させるとともに、遊技状況に応じた音を出力させるサーバであり、かつ、上記各端末機に対して立体音の効果が生じる音を出力させる制御を行うことが可能なサーバであって、上記端末機において行われる遊技の状況に応じて、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像と、演出画像とを含む画面画像を表示させる制御を端末機に対して行うとともに、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させ、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力させる制御を端末機に対して行うことを特徴とする。

【0025】(8)の発明によれば、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることが可能なサーバを提供することができる。

【0026】[用語の定義等]本明細書において、「識別情報」とは、文字、記号、絵柄又は模様等の視覚によって識別可能な情報をいう。「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば、1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変化する場合や、図柄「9」から他の図柄「☆」へ変化する場合は、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示されるような場合、例えば、1つの図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合等を含む概念である。

【0027】「立体音の効果が生じる音」とは、遊技者に対して奥行きと広がりを感じさせる音をいう。その

ような立体音の効果が生じる音は、音を発生させる音信号や、該音信号となる音データに対して、例えば、遊技者の両耳の入り口における音の音圧の相関係数を変化させる処理や、残響音を発生させる音信号を付加する処理等を施した後、処理を施した音信号に基づいて音を出力することにより得ることができる。なお、本明細書において、音データとは、遊技機等が備えた記憶媒体(例えば、ROM等)に記憶された電子データをいうこととし、音信号とは、スピーカに入力される電気信号をいうこととする。

【0028】また、上述したような処理を施した音信号又は音データに基づいて音を出力する際、通常、2個又は3個以上のスピーカ(回路)を用いることにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能であるが、本発明の遊技機や、本発明のサーバにより制御される端末機(以下、端末機等ともいう)においても同様であり、2個又は3個以上のスピーカ(回路)を用いることにより、立体音の効果が生じる音を出力することができる。また、本発明では、必ずしも、2個又は3個以上のスピーカを用いる必要はなく、1個であってもよい。また、上記スピーカを設ける位置についても、特に限定されるものではない。上記スピーカの位置及び個数については、スピーカから出力される音によって、立体音の効果が十分に得られるように、適宜設定することが可能である。

【0029】また、本発明の遊技機等では、必ずしも、常に立体音の効果が生じる音を出力する必要はなく、例えば、リーチとなった後、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化するときのみ、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することとしてもよい。

【0030】「リーチとなった後」とは、複数の変動図柄のうち、最終変動図柄以外の変動図柄が同一の図柄で停止表示されてから、上記最終変動図柄が停止表示されるまでの期間をいう。なお、本発明において、上記期間には、最終変動図柄が停止表示された期間は含まれない。

【0031】「最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化」とは、例えば、最終変動図柄の変動方向が右方向から左方向に変化したり、最終変動図柄の変動速度が速くなったり、最終変動図柄の変動方向が右方向から左方向に変化すると同時に、変動速度が速くなったりすること等をいう。ただし、本発明において、上述した最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化には、上記最終変動図柄が停止表示された後、再び該最終変動図柄が変動表示されることは含まれない。なお、この場合における最終変動図柄の停止表示とは、遊技者にとって、少なくとも最終変動図柄が停止表示されたと認識することができる期間、該最終変動図柄が停止表示されることをいう。例えば、一の最終変動図柄が右方向に

変動表示されている場合、該最終変動図柄が、遊技者にとって停止表示されたと視認することができない程度に停止表示された後、左方向に変動表示されることも、本発明における「最終変動図柄の変動方向の変化」に該当する。

【0032】従って、リーチ状態において、複数の変動図柄の全てが停止表示された後、再び、上記複数の変動図柄の全てが変動表示されるか、又は、上記複数の変動図柄の一部が変動表示される所謂再変動は、本発明におけるリーチとなった後の最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化に該当しない。ただし、上述したように複数の変動図柄が再変動された後、リーチ状態が発生した場合、当該リーチ状態が発生してから、最終変動図柄が停止表示されるまでの期間は、上述した「リーチとなった後」に該当する。

【0033】「仮想音源」とは、遊技機等が備えたスピーカから出力される音により、遊技者の感覚内に生じる上記スピーカとは異なる位置に存在する仮想の音源をいう。従って、遊技機等の正面に遊技者が位置している場合、遊技機等が備えたスピーカにより仮想音源を発生させる音を出力し、遊技者の右側に仮想音源を発生させると、遊技者は、正面にある遊技機等が備えたスピーカから音が出力されているにも拘わらず、右側に発生した上記仮想音源から音が出力されているように感じる。すなわち、遊技者の感覚内において上記スピーカと異なる位置に上記仮想音源が発生したことになるのである。

【0034】本発明の遊技機において、上記立体育の効果が生じる音は、仮想音源を発生させる音であり、リーチとなった後、上記最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記仮想音源を発生させる音を出力することが望ましい。上述したように、最終変動図柄の変動表示と仮想音源の移動とを同期させるようなユニークかつ斬新な演出を行うことも可能になるため、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度をより一層高めることが可能になるからである。以下、上記仮想音源について説明する。

【0035】スピーカからの音波は、例えば遊技者のいる遊技場や空間等の場の伝達系と、遊技者の頭部、耳殻、肩等の反射、回折、共振による伝達系の作用を受けて、遊技者の両耳の鼓膜に至る。これらの伝達系の伝達関数、すなわち、音源から外耳道までの伝達関数は頭部音響伝達関数と呼ばれている。上記頭部音響伝達関数は、例えば、M系列法、クロススペクトル法等の測定法により得ることができる。

【0036】上記仮想音源は、例えば、遊技者と遊技機等が備えたスピーカとの位置関係や、遊技者と発生させる仮想音源との位置関係等により得られる頭部音響伝達関数を用いて、音データ又は音信号に処理を施し、該音

$$L_S = V_S \times (R_{G_L} \times H_R - R_{G_R} \times H_L) / X_G \cdots (5)$$

データ又は音信号に基づく音を出力することにより発生させることができる。このような処理は、例えば、演算処理装置であるDSP (Digital Signal Processor) 等により行うことが可能であり、例えば、FIR (Finite-duration Impulse Response) フィルタや、IIR (Infinite-duration Impulse Response) 等のフィルタを用いることにより実現することができる。

【0037】さらに、上記仮想音源について、図1～3を用いて詳述することにする。図1は、仮想音源についての説明図、すなわち、聴取者が、該聴取者の前方に配置された2つのスピーカにより出力された音を聞いている状態を、聴取者が該聴取者の右後側に存在する仮想音源により出力された音を聞いている状態と比較して示した説明図である。

【0038】まず、聴取者Aが、聴取者Aの右後側に存在する仮想音源210により出力された音を聞いていると仮定する。このとき、仮想音源210により出力される音の周波数特性（例えば、音圧レベル、周波数等）を V_S 、仮想音源210から聴取者Aの左耳への頭部音響伝達関数を H_L 、仮想音源210から聴取者Aの右耳への頭部音響伝達関数を H_R とすると、聴取者Aの左耳の外耳付近における音の周波数特性 E_L と、右耳の外耳付近における音の周波数特性 E_R とは、それぞれ下記

(1) 及び(2)式で表すことができる(図1参照)。

$$E_L = V_S \times H_L \cdots (1)$$

$$E_R = V_S \times H_R \cdots (2)$$

【0039】次に、スピーカ201 (201a、201b) により出力された音を聞いている場合を考える。なお、スピーカ201aは、聴取者Aの前方の左側に位置しており、スピーカ201bは、聴取者Aの前方の右側に位置している。スピーカ201aにより出力される音の周波数特性を L_S 、スピーカ201aから聴取者Aの左耳への頭部音響伝達関数を L_{G_L} 、スピーカ201bから聴取者Aの右耳への頭部音響伝達関数を L_{G_R} とし、スピーカ201bにより出力される音の周波数特性を R_S 、スピーカ201bから聴取者Aの左耳への頭部音響伝達関数を R_{G_L} 、スピーカ201bから聴取者Aの右耳への頭部音響伝達関数を R_{G_R} とすると、聴取者Aの左耳の外耳付近における音の周波数特性 E_L と、右耳の外耳付近における音の周波数特性 E_R とは、それぞれ下記(3) 及び(4) 式で表すことができる(図1参照)。

$$E_L = L_S \times L_{G_L} + R_S \times R_{G_L} \cdots (3)$$

$$E_R = L_S \times L_{G_R} + R_S \times R_{G_R} \cdots (4)$$

【0040】上記(1)～(4) 式により、スピーカ201aにより出力される音の周波数特性 L_S と、スピーカ201bにより出力される音の周波数特性 R_S とについて、下記(5) 及び(6) 式を得ることができる(図1参照)。

$$L_S = V_S \times (R_{G_L} \times H_R - R_{G_R} \times H_L) / X_G \cdots (5)$$

$$RS=VS \times (-LG_L \times H_R + LG_R \times H_L) / XG \cdots (6)$$

(但し、 $XG=RG_L \times LG_R - RG_R \times LG_L$)

【0041】また、図1に示すように、スピーカ201 (201a、201b) が聴取者Aから見て左右対称に配置されている場合、スピーカ201から聴取者Aの近い方の耳への頭部音響伝達関数、すなわち、頭部音響伝達関数 LG_L と頭部音響伝達関数 RG_R を同じ頭部音響伝達関数とすることができる。スピーカ201から聴取

$$LS=VS \times (G_F \times H_R - G_N \times H_L) / (G_F^2 - G_N^2) \cdots (7)$$

$$RS=VS \times (-G_N \times H_R + G_F \times H_L) / (G_F^2 - G_N^2) \cdots (8)$$

【0042】すなわち、仮想音源210により出力する音の周波数特性 VS を設定し、周波数特性 VS の音を発生させる音信号又は音データに対して上記(5)及び(6)式(上記(7)及び(8)式)を用いた処理を施し、周波数特性 LS 及び RS の音を発生させる音信号又は音データを得、得た周波数特性 LS 及び RS の音信号又は音データに基づく音をそれぞれスピーカ201aとスピーカ201bとから出力することにより、仮想音源210を発生させることが可能になる。

【0043】しかし、上述した方法により仮想音源を発生させた場合、左のスピーカから右耳へ到達する音と、右のスピーカから左耳へ到達する音とにおいてクロストークが発生するおそれがある。上記クロストークが発生した場合、聴取者は、仮想音源の位置に違和感を覚えることがある。このようなクロストークは、スピーカにより出力する音を発生させる音信号に上記クロストークを打ち消す処理を施すことにより、その発生を抑えることができる。次に、上記クロストークの発生を抑制して仮想音源を発生させる音を出力する方法について説明する。

【0044】図2は、仮想音源についての説明図、すなわち、聴取者がヘッドフォンから出力された音を聞いている状態を、聴取者が該聴取者の右後側に存在する仮想音源により出力された音を聞いている状態と比較して示した説明図である。聴取者Aがヘッドフォン301 (301a、301b) により出力された音を聞いている場

$$LS = \{ (N_B / G_N) / \{ 1 - (G_F / G_N)^2 \} \} \times \{ LP - (G_F / G_N) \times RP \} \cdots (13)$$

$$RS = \{ (N_B / G_N) / \{ 1 - (G_F / G_N)^2 \} \} \times \{ RP - (G_F / G_N) \times LP \} \cdots (14)$$

【0047】このように、仮想音源210により出力する音の周波数特性 VS を設定し、周波数特性 VS の音信号に対して上記(11)～(14)式を用いた処理を施し、周波数特性 LS 及び RS の音信号を得、得た周波数特性 LS 及び RS の音信号に基づく音をそれぞれスピーカ201aとスピーカ201bとから出力することにより、クロストークをほとんど発生させることなく、仮想音源210を発生させることが可能になる。図3は、仮想音源についての説明図、すなわち、上述した処理を施す過程について説明するため説明図である。

者Aの遠い方の耳への頭部音響伝達関数についても同様である。従って、スピーカ201から聴取者Aの近い方の耳への頭部音響伝達関数を G_N 、スピーカ201から聴取者Aの遠い方の耳への頭部音響伝達関数を G_F とすると、上記(5)及び(6)式は、それぞれ下記(7)及び(8)式のように示すこともできる。

合を考える。なお、ヘッドフォン301aは、聴取者Aの左側に位置しており、ヘッドフォン301bは、聴取者Aの右側に位置している。ヘッドフォン301aにより出力される音の周波数特性を LP 、ヘッドフォン301bにより出力される音の周波数特性を RP 、ヘッドフォン301 (301a、301b) から聴取者Aの耳への頭部音響伝達関数を N_B とすると、聴取者Aの左耳の外耳付近における音の周波数特性 E_L と、右耳における音の周波数特性 E_R とは、それぞれ下記(9)及び(10)式で表すことができる(図2参照)。

$$E_L = LP \times N_B \cdots (9)$$

$$E_R = RP \times N_B \cdots (10)$$

【0045】上記(1)及び(2)式と、上記(9)及び(10)式とにより、ヘッドフォン301aにより出力される音の周波数特性 LP と、ヘッドフォン301bにより出力される音の周波数特性 RP とについて、下記(11)及び(12)式を得ることができる(図2参照)。

$$LP = VS \times H_L / N_B \cdots (11)$$

$$RP = VS \times H_R / N_B \cdots (12)$$

【0046】上記(7)及び(8)式と、上記(11)及び(12)式とにより、スピーカ201aにより出力される音の周波数特性 LS と、スピーカ201bにより出力される音の周波数特性 RS とについて、下記(13)及び(14)式を得ることができる(図1及び図2参照)。

【0048】仮想音源210により出力させる音(周波数特性： VS)となる音信号又は音データを予め用意しておき、上記(11)及び(12)により得られるフィルタ401を用いて、該音信号を処理することにより、ヘッドフォン301により出力する音信号又は音データ(周波数特性： LP 、 RP)を得ることができる。通常、この処理はバイノーラル変換と呼ばれる。次に、上記(13)及び(14)により得られるフィルタ402及び403を用いて、得られた音信号又は音データ(周波数特性： LP 、 RP)を処理することにより、スピー

カ201により出力する音を発生させる音信号又は音データ（周波数特性：LS、RS）を得ることができる。

【0049】このようにして得られた音信号又は音データに基づいて、スピーカ201aにより周波数特性LSの音を出力するとともに、スピーカ201bにより周波数特性RSの音を出力することにより、聴取者Aは、スピーカ201から音出力されているにも拘わらず、右後側に発生した仮想音源210から音が出力されているように感じるのである。なお、上記仮想音源を移動させるには、その移動に対応したフィルタ401～403を用意しておけばよい。また、聴取者の頭部が若干動くこと等を考慮して、例えば、その動きに応じた上記聴取者の両耳に到達する音の変化を補正することができるフィルタを用意しておいてもよい。

【0050】本発明においては、遊技機内の記憶媒体（例えば、ROM等）に記憶された音データ、又は、スピーカに入力される音信号に対して、上記（5）及び（6）を用いた処理を施すことにしてもよく、上記（11）～（14）を用いた処理を施すことにしてもよい。また、これらの処理を施した音データを予め遊技機内の記憶媒体（例えば、ROM等）に記憶させておいてもよい。

【0051】また、上述したような方法により仮想音源を発生させる際に用いることができるスピーカとしては、従来公知のスピーカ、例えば、コーン・スピーカ、ホーン・スピーカ、ドーム・スピーカ、コンデンサ・スピーカ、リボン型スピーカ、イオン型スピーカ等を挙げることができる。

【0052】「吸引音」とは、例えば、砂、水、空気等、何らかの物体が吸い込まれる様子を表現する音をいう。また、上記吸引音は、例えば、掃除機やポンプの運転音等、直接的に物体が吸い込まれる様子を表現していないが、遊技者に対して、何らかの物体が吸い込まれる様子を想像させ得る音を含む。なお、本発明において、上記仮想音源を発生させる音は、吸引音であることが望ましい。遊技者に対して、視覚のみならず聴覚によっても、最終変動図柄の変動方向の変化を確実に認識させることができるとともに、遊技者自身がその場にいるような臨場感を与え、あたかも実際に最終変動図柄が遊技者の左側から吸い込まれていくような感覚に浸らせることができる。このように最終変動図柄の変動方向等と関連するように吸引音を発生させることにより、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を飛躍的に高めることができる。

【0053】「パラメトリックスピーカ」とは、遊技者に聞かせたい音（可聴域の音波）を指向性の強い超音波に乗せて出力し、スポットライトのように所定の箇所に音を集中させるスピーカであり、音波の非線形相互作用を利用して、出力した超音波を自己検波させることによ

り、遊技者に聞かせたい音を発生させるスピーカである。

【0054】なお、本発明の遊技機において、スピーカは、パラメトリックスピーカであることが望ましい。上述したように、リーチとなった後、大当たり状態が発生しなかった場合であっても、恥ずかしい思いをすることなく、安心して遊技に集中することができるからである。以下、上記パラメトリックスピーカについて、図4を用いて説明する。

【0055】図4（a）は、パラメトリックスピーカについての説明図であり、図4（b）は、正弦波による非線形相互作用の周波数スペクトルを模式的に示す図である。また、（c）は、振幅変調波による非線形相互作用の周波数スペクトルを模式的に示す図である。

【0056】図4（a）に示すように、パラメトリックスピーカ500から、一次音波である周波数 f_1 の超音波と周波数 f_2 の超音波（但し、 $f_2 > f_1$ ）とを出力する場合について考える。このような状況における正弦波同士の非線形相互作用を示す周波数スペクトルは、図4（b）に示すようになる。すなわち、一次音波である周波数 f_1 の超音波と周波数 f_2 の超音波とが非線形干渉することにより、二次音波である周波数（ $f_2 + f_1$ ）の音（和音）と、周波数（ $f_2 - f_1$ ）の音（差音）とが生成される（図4（a）及び（b）参照）。

【0057】このとき、周波数（ $f_2 - f_1$ ）が可聴域の周波数となるように、パラメトリックスピーカ500から、周波数 f_1 の超音波と周波数 f_2 の超音波とを出力すると、可聴域において周波数（ $f_2 - f_1$ ）の音を生成することができる。また、上述したように生成した周波数（ $f_2 - f_1$ ）の音は、超音波と同様に指向性が強いので、スポットライトのように所定の箇所に音を集中させることが可能になる。ただし、通常、パラメトリックスピーカにおいては、図4（a）及び（b）に示すように、異なる周波数の超音波を出力することはほとんどなく、通常、可聴域の変調信号により超音波の搬送波を変調させて得られる振幅変調波を出力する。

【0058】次に、パラメトリックスピーカから振幅変調波を出力する場合について、図4（c）を用いて説明する。通常、変調信号により搬送波を変調させて得られる振幅変調波（被変調波）501は、図4（c）に示すように、搬送波501a、上側波（上側波帯）501b及び下側波（下側波帯）501cを含む。

【0059】この振幅変調波501が、音波の非線形相互作用を受けると、搬送波501aと上側波501bとが非線形干渉するとともに、搬送波501aと下側波501cとが非線形干渉する。その結果、上記変調信号に相当する二次音波である変調波502を生成することができる。すなわち、振幅変調波501は、音波の非線形相互作用を利用して自己検波することができるのである。この場合、上記変調信号が、そのまま二次音波であ

る変調波502として出力されるので、上記変調信号に、例えば音声や効果音等となる可聴域の音信号を選択し、上記搬送波に、超音波を選択すると、スポットライトのように所定の箇所に音を集中させることが可能になる。

【0060】上述したパラメトリックスピーカを備えた本発明の遊技機では、該パラメトリックスピーカにより出力された音が音波の非線形相互作用を受けることにより、二次音波が発生する箇所、及び、該二次音波が伝わる領域においてのみ、遊技者は、該パラメトリックスピーカにより出力された音を聞くことができる。このとき、二次音波が発生する箇所が、上記パラメトリックスピーカとは異なる位置に存在する仮想の音源、すなわち、仮想音源となる。なお、このようにして発生させた仮想音源は、上記パラメトリックスピーカの向き等を変化させることができるようにすることにより、移動させることが可能である。

【0061】

【発明の実施の形態】本発明の実施例について図面に基づいて説明する。なお、以下においては、スピーカ（パラメトリックスピーカではないスピーカ）を2個備えており、該スピーカにより、立体音の効果が生じる音を出力することが可能な本発明の遊技機について説明することとする。なお、上記遊技機は、予め、上述した方法により処理が施された音データを記憶しているものとする。勿論、本発明の遊技機は、このような遊技機に限定されるものではない。

【0062】図5は、本発明の遊技機を模式的に示す正面図である。なお、以下において説明する実施例においては、本発明に係る遊技機の好適な実施例として、本発明をパチンコ遊技装置に適用した場合を示す。

【0063】パチンコ遊技装置10には、本体枠12と、本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、が配置されている。

【0064】また、遊技盤14の前面には複数の障害釘（図示せず）が打ちこまれている。なお、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述したようなパチンコ遊技装置10（パチコン機）にも本発明を適用することができる。なお、本明細書において、パチンコ遊技装置10とは、パチコン機をも含む概念である。

【0065】さらに、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりパチンコ遊技を進めることができるのである。発射ハンドル26の裏側には、発射

モータ28が設けられている。発射ハンドル26が遊技者によって時計回り方向へ回動操作されたときには、発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留された遊技球が遊技盤14に順次発射される。

【0066】発射された遊技球は、遊技盤14上に設けられたガイドレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かって落下する。また、下皿22の下側には、スピーカ46（46a、46b）が配置されており、パチンコ遊技装置10は、スピーカ46により、立体音の効果が生じる音を出力することができるように構成されている。

【0067】図6は、遊技盤14を模式的に示す拡大正面図である。なお、上述した図5に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。また、図6は、上述した障害釘について省略したものを示した。

【0068】遊技盤14の前面の略中央には、後述するような表示部である表示装置32が設けられている。この表示装置32の上部の中央には、表示装置52が設けられている。この表示装置52は、例えば、7セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が、変動と停止とを繰り返すように可変表示される。表示装置32の左右の側部には、球通過検出器55a及び55bが設けられている。この球通過検出器55a又は55bは、その近傍を遊技球が通過したことを検出したときには、上述した表示装置52において、普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示を停止する。この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば、「0」から「9」までの数字や「☆」等の記号である。この普通図柄が所定の図柄、例えば、「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口44の左右の両側に設けられている可動片58a及び58bを駆動するためのソレノイド57（図示せず）に電流を供給し、始動口44に遊技球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。なお、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、遊技球が入りにくくなるようにするのである。

【0069】上述した表示装置52の左右の両側には4つの保留ランプ34a～34dが設けられている。さらに、表示装置52の上部には一般入賞口50が設けられている。また、遊技盤14の下部には、遊技球の入賞口38が設けられている。この入賞口38の近傍には、シャッタ40が開閉自在に設けられている。シャッタ40は可変表示ゲームが大当たり状態になったときには開放状態となるようにソレノイド48（図示せず）により駆動される。

【0070】上述した表示装置32の左右の両側には一般入賞口54a及び54bが設けられている。さらに、

表示装置 3 2 下部の左右の両側には一般入賞口 5 4 c 及び 5 4 d が設けられている。また、遊技盤 1 4 の左右の端部には、特別入賞口 5 6 a 及び 5 6 b が設けられ、入賞口 3 8 の左右の両側には、特別入賞口 5 6 c 及び 5 6 d が設けられている。

【 0 0 7 1 】また、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置 3 2 に表示される複数、例えば、3 つの識別情報である図柄を変動表示状態に移行する契機となる球検知センサ 4 2 を有する始動口 4 4 が設けられている。上述した入賞口 3 8、始動口 4 4、一般入賞口 5 4 a ~ 5 4 d 及び特別入賞口 5 6 a ~ 5 6 d に遊技球が入賞したときには、入賞口の種類に応じて予め設定されている数の遊技球が下皿 2 2 に払い出されるようになされている。

【 0 0 7 2 】さらにまた、表示装置 3 2 の左右の両側には、遊技球の経路を所定の方に誘導するための転動誘導部材 6 0 a 及び 6 0 b も設けられている。また、遊技盤 1 4 の外側の左側と右側とは装飾ランプ 3 6 a 及び 3 6 b が設けられている。

【 0 0 7 3 】なお、上述した表示装置 3 2 において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置 3 2 は、遊技機であるパチンコ遊技装置 1 0 の遊技盤 1 4 において、前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見ることができるよう位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置 3 2 を設けることとしてもよい。

【 0 0 7 4 】さらに、近年パチスロ遊技装置においても、図柄を表示する図柄表示手段の他に液晶画面を備えたものも存在し、このようなパチスロ遊技装置は、その液晶画面内でパチンコ遊技装置と同様の遊技演出画面を表示せしめて趣向性を向上させようとするものである。従って、本発明をこのような液晶画面を有するパチスロ遊技装置においても適用することとする。

【 0 0 7 5 】図 7 は、本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【 0 0 7 6 】上述した発射ハンドル 2 6 は、制御回路 6 0 のインターフェイス回路群 6 2 に接続され、インターフェイス回路群 6 2 は、入出力バス 6 4 に接続されている。発射ハンドル 2 6 の回転角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群 6 2 により所定の信号に変換された後、入出力バス 6 4 に供給される。入出力バス 6 4 は、中央処理回路（以下、CPU と称する）6 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、上述したインターフェイス回路群 6 2 には、球検知センサ 4 2 も接続されており、遊技球が始動口 4 4 を通過したときには、球検知センサ 4 2 は、検出信号をインターフェイス回路群 6 2 に供給する。さらに、インターフェイス回路群 6 2 には、球通過検出器 5

5 も接続されており、球通過検出器 5 5 は遊技球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群 6 2 に供給する。

【 0 0 7 7 】上述した入出力バス 6 4 には、ROM（リード・オンリー・メモリ）6 8 及び RAM（ランダム・アクセス・メモリ）7 0 も接続されている。ROM 6 8 は、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記憶する。さらに、ROM 6 8 は、表示装置 3 2 において可変表示ゲームが実行される際に、変動表示や停止表示される変動図柄の画像データ、演出画面として表示される動体物からなるキャラクタ画像データ、表示装置 3 2 の背景を構成する背景画像データ及び動画映像画像データを記憶し、制御プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ 3 6 の点滅動作パターンを制御するプログラム等を記憶する。

【 0 0 7 8 】ROM 6 8 は、さらに、例えば、BGM、効果音、音声等となる音データを記憶する。なお、ROM 6 8 が記憶する音データは、必ずしも、全て立体音の効果が生じる音を発生させる音データである必要はなく、特に立体音の効果が生じない音を発生させる音データを記憶していてもよい。また、上記立体音の効果が生じる音を発生させる音データは、仮想音源を発生させる音となる音データであることが望ましい。さらに、ROM 6 8 が仮想音源を発生させる音となる音データを記憶している場合には、上記仮想音源を発生させる音となる音データは、吸引音を発生させる音データであることが望ましい。

【 0 0 7 9 】上述した図柄画像データは、表示装置 3 2 において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述した動体物からなるキャラクタ画像データ、背景画像データ及び動画映像画像データは、遊技を演出するように、動画像、静画像若しくはこれらの組み合わせた画像を画面画像として表示装置 3 2 に表示するためのものである。さらに、上述した動体物からなるキャラクタ画像データは、キャラクタの動作を表示すべく動作の各々に対応した画像データを含むものである。

【 0 0 8 0 】また、RAM 7 0 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。例えば、新たな入力データや CPU 6 6 による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチデータ、累積変動数及び累積当たり回数を記憶する。

【 0 0 8 1 】制御部である CPU 6 6 は、所定のプログラムを呼び出して実行することにより演算処理を行い、この演算処理の結果に基づいて動体物からなるキャラクタ画像データ、背景画像データ、動画映像画像データ及び変動図柄画像データ、並びに、音データを音信号として伝送その他の制御を行うのである。なお、図示しない

が、上述したDSP等は、CPU66に含まれることとする。

【0082】また、CPU66は、上述した識別情報である変動図柄の画像データを読み出して、表示装置32において図柄が変動表示されるように制御したり、複数の識別情報である図柄の相互の組み合わせ状態が表示装置32において所定のタイミングで停止表示されるように制御するのである。

【0083】さらに、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、表示装置32、スピーカ46(46a、46b)、発射モータ28、ソレノイド48、保留ランプ34及び装飾ランプ36が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0084】表示部である表示装置32の画面画像は、変動図柄が表示される識別画像と演出画面が表示される演出画像とからなり、CPU66の制御によりこれらの2つの画像を重ね合わせて合成することにより、一つの画像として表示する。

【0085】このように複数の画像、例えば、図柄画像と演出画像とを重ね合わせて合成することにより、演出画像を背景として、図柄が変動するシーンを演出することができ、多彩な表示形態が可能となるのである。

【0086】ソレノイド48は、上述した如きシャッタ40を開閉駆動するためのものであり、保留ランプ34は、表示装置32に表示する図柄の組み合わせが有効となった回数を示すものであり、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

【0087】上述したCPU66から制御部が構成され、表示装置32から表示部が構成され、パチンコ遊技装置10から遊技機が構成される。

【0088】以下においては、パチンコ遊技装置10は起動しており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。また、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連する音以外の音については、説明を省略するが、遊技状況に応じて、BGM、効果音、音声等が適宜出力されていることとする。

【0089】図8は、上述した制御回路60において実行される遊技球を検出するサブルーチンを示すフローチャートである。なお、このサブルーチンは、予め実行されているパチンコ遊技装置10のパチンコ遊技を制御する制御プログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0090】最初に、入賞口に遊技球が入った否かを検出する(ステップS11)。この入賞口は、例えば、上述した図6に示した例においては、一般入賞口50及び

54a～54d並びに特別入賞口56a～56dである。ステップS11において、入賞口に遊技球が入ったと判断したときには、入賞口の種類に応じて予め定められた数の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS12)。

【0091】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS13)。この始動は、例えば、上述した図6に示した例においては、始動口44である。このステップS13において、始動口に遊技球が入ったと判断したときには、後述する第一の可変表示ゲームを実行する(ステップS14)。

【0092】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS15)。この球通過検出器は、例えば、上述した図6に示した例においては、球通過検出器55a及び55bである。

【0093】このステップS15において、球通過検出器を遊技球が通過したと判断したときには、上述したように、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS16)。なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるようにして、始動口44に遊技球が入りやすくなるようにするのである。

【0094】次に、本発明における可変表示ゲームについて、図面を用いて具体的に説明する。図9は、上述したステップS14において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理をおこなうサブルーチンを示すフローチャートであり、図10は、上記可変表示ゲームのなかでリーチとなった後、変動図柄が全て停止するまでの処理を示すフローチャートである。また、図11(a)～(d)、及び、図12(a)～(d)は、可変表示ゲームが行われている際、表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である。

【0095】本サブルーチンが呼び出されることにより、表示装置32において表示されていた固定画面を通常画面へと切り替え、可変表示ゲームを開始するのである。ここで、可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、複数の識別情報である複数の図柄を表示装置32に表示し、その各々が変動するように表示した後、所定のタイミングでこれらの図柄が順次停止するように表示し、全ての図柄が停止したときにおける図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなったときに、パチンコ遊技を遊技者に有利な状態に移行するためのゲームであり、この変動表示と停止表示とを1つの行程として実行されるゲームである。

【0096】例えば、「1」、「2」、…、「12」からなる12個の数字からなる図柄の1つの組として、これらの12個の図柄を表示装置32に順次表示し、その図柄が移動するように表示しつつ、図柄自身に変化するように表示する。例えば、表示装置32において、図柄

の「1」を表示装置32の上から下へスクロールするように表示した後、図柄の「2」を上から下へスクロールするように表示し、続いて図柄の「3」を同様に上から下へスクロールするように表示するのである。図柄の「1」から図柄の「12」までをこのような態様で表示した後、再び図柄の「1」をスクロールするように表示し、同様の表示を順次繰り返すのである。

【0097】表示装置32においてこのように図柄を表示することにより、「1」から「2」へと、「2」から「3」へと、図柄がスクロールされながら図柄が順次変化するよう「12」まで表示され、次に再び「1」が表示されることとなるのである。このように1つの図柄の位置を移動させつつ図柄自体が順次変化するように図柄を表示する態様を変動表示という。また、ある図柄を停止させて表示する態様を停止表示という。

【0098】なお、1つの組に属する図柄を表示装置32に表示する際において、表示される図柄は、組に属する1つの図柄のみに限られることなく、複数、例えば2〜3個の図柄を同時に表示することとしてもよい。例えば、図柄「5」を表示装置32に変動表示しているときに、図柄「5」の下方に図柄「4」の一部又は全体を変動表示し、図柄「5」の上方に図柄「6」の一部又は全体を変動表示することとしてもよい。なお、上述した図柄の組は、スロットマシンにおいて用いられる1本のリールに表示された図柄の組に対応する概念である。

【0099】更に、可変表示ゲームが表示装置32において実行されるときには、複数の組の各々に属する図柄を表示する。例えば、3つの組に属する図柄の各々を横方向に表示することとした場合には、1つの組に属する図柄は表示装置32の左側に表示され、他の組に属する図柄は表示装置32の中央に表示され、残りの組に属する図柄は表示装置32の右側に表示されるのである。

【0100】このように識別情報である図柄を表示することにより、表示部である表示装置32には複数の識別情報が表示されることとなるのである。例えば、1つの組に属する図柄のうちの1つの図柄のみを常に表示するように変動表示することとした場合には、表示装置32には3つの図柄、すなわち左側に1つの図柄が表示され、中央に1つの図柄が表示され、右側に1つの図柄が表示されることとなるのである。また、可変表示ゲームが実行される際における組の数は、3つに限られることなく、3以外の複数個の組に属する図柄を表示装置32に表示することとしてもよい。

【0101】上述したように、このように図柄を表示することにより、複数の図柄、すなわち複数の識別情報（変動図柄）が表示部である表示装置32に表示されることとなるのである。更に、上述したように、1つの組に属する図柄について複数個の図柄を表示することとしてもよく、例えば、1つの組に属する3つの図柄を同時に変動表示するように表示することとし、3つの組につ

いて表示することとした場合には、表示装置32には、合計9個の図柄が変動表示されることとなるのである。

【0102】複数の組に属する図柄を変動表示した後、変動表示されていた全ての図柄を所定のタイミングで停止表示した際に、これらの図柄の組み合わせが所定の組み合わせに合致して停止表示されたときには、可変表示ゲームが大当たりに当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態に移行する。

【0103】例えば、3つの組に属する図柄を表示装置32に表示するとともに、1組について1個の変動図柄を停止表示することとした場合、1つの組に属する図柄が「7」で停止表示され、他の組に属する図柄も「7」で停止表示され、残りの組に属する図柄も「7」で停止表示されたときには、図柄の組み合わせは、所定の組み合わせ「7」-「7」-「7」に合致し、可変表示ゲームが大当たりに当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態に移行するのである。大当たりとなり遊技者に有利になるような状態に移行したときには、上述したソレノイド48に電流を供給して遊技盤14の前面に設けられている入賞口38のシャッター40を開放し遊技球を入賞口38に入り易くするのである。

【0104】また、この可変表示ゲームが実行されている際には、背景画像やキャラクタ画像等による演出画面も表示装置32に表示される。なお、上述した固定画面とは、表示装置32において実行される可変表示ゲームは実行されておらず、パチンコ遊技装置10においてパチンコ遊技のみが進行している際に表示装置32に表示される画面をいう。また、通常画面とは、表示装置32において可変表示ゲームが開始され表示装置32に表示される図柄が変動表示されてから、可変表示ゲームがはずれ状態となったり、大当たり状態となったりしたときに至るまでのあいだに、表示装置32に表示される演出画面をいう。

【0105】上述した可変表示ゲームが開始されると、まず、CPU66の演算処理による内部抽選処理を実行する（ステップS200）。この内部抽選処理は、変動表示されていた複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU66は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0106】次に、選択された背景画像の画面構成情報がRAM70に生成される（ステップS201）。すなわち、上記内部抽選処理が実行された後、CPU66によって、内部抽選処理の結果や、可変表示ゲームの進行状況等に応じて、背景画像を選択する制御プログラムが、ROM68から呼び出され実行される。

【0107】次に、CPU66によって、実行され得られた結果に基づいて、選択された背景画像の画面構成情

報が、随時、CPU66によって、RAM70に生成される。上記背景画像としては、特に限定されるものではないが、例えば、図11に示すように、プールを示す画像や、図12に示すように、大空を示す画像等を挙げることができる。このような画像は、可変表示ゲームの進行状況や、上記内部抽選処理の結果に基づき、CPUによって、適宜選択される。

【0108】次に、選択された動物体からなるキャラクタ画像の画面構成情報がRAM70に生成される（ステップS202）。すなわち、上記制御プログラムの実行結果に基づいて、CPU66により選択されたキャラクタ画像の画面構成情報が、RAM70に生成される。

【0109】このとき、例えば、1/60秒や、1/30秒等毎の一定間隔の周期（フレームスパン）で、キャラクタ画像の先頭位置が所定の移動量分ずれるように制御することにより、キャラクタ画像に動きを与えて表示させることができる。なお、キャラクタを示す画像については、必ずしも常に表示装置上に表示されている必要はない。

【0110】次いで、識別情報である変動図柄の画面構成情報が、上記制御プログラムの実行結果に基づいて、CPU66によって、RAM70に生成される（ステップS203）。

【0111】上記変動図柄を構成する各図柄となる画像の画面構成情報は、上述した制御プログラムに基づいて、CPU66によって、例えば、1/60秒や、1/30秒等毎の一定間隔の周期（フレームスパン）で、同一の識別情報を有する変動図柄となる画像について、画面構成情報の先頭位置を、所定の移動量分ずれるようにし、また、各変動図柄となる画像を、所定の順序で順次生成するように制御することにより、変動図柄の変動表示を行うことができる。

【0112】さらに、フレームスパンや、画面構成情報の読み出しの先頭位置等を調整することによって、変動図柄の変動速度を制御することができるため、背景画像において、展開されている物語等に応じて、変動図柄の変動を滑らかにさせ、背景画像と、変動図柄との融合を図ることも可能である。

【0113】なお、ROM68に、同一の変動図柄について、異なる形状となる複数の画像データを記憶させ、随時、CPU66から読み出し、表示装置32に送信することにより、変動表示中に、該変動図柄の形状が経時的に変化していくように表示させることも可能である。

【0114】次いで、ステップS201～S203において、RAM70に生成された画面構成情報に基づいて、CPU66によって、ROM68から、上記画面構成情報に対応する各画像データが読み出される。その後、上記画面構成情報内の表示される優先順位や、位置等に関する情報によって、表示装置32に表示される画像データとされた後、表示装置32に送信され、表示さ

れる（ステップS204）。

【0115】上述したステップS201～S204の処理は、後述するステップS206及びS208において、左の変動図柄と右の変動図柄とが停止表示された後、左右の変動図柄が同一で否かを判断し（ステップS210）、リーチとなった（同一である）と判断するまで繰り返し実行される。このような処理を繰り返し実行することにより、所定の態様でスクロールするように図柄を変動表示することができ、キャラクタ画像も所定の動作をするように表示することができる。

【0116】次に、3つの組のうち、1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS205）。停止表示させるタイミングでないと判断した場合には、処理をステップS201に戻す。一方、例えば、左の変動図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、左の変動図柄を停止表示させるのである（ステップS206）。

【0117】次に、残った2つの組のうちの1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS207）。停止表示させるタイミングでないと判断した場合には、処理をステップS201に戻す。一方、例えば、右の変動図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、右の変動図柄を停止表示させるのである（ステップS208）。

【0118】この後、停止した左右の変動図柄が同一であるか否かが判断される（ステップS210）。そして、左右の変動図柄が同一であると判断した場合には、図10に示すリーチ画面表示処理のサブルーチンが実行される（ステップS29）。なお、リーチ画面表示処理のサブルーチンについては、後で、詳述することにする。

【0119】一方、ステップS210において、左右の図柄が同一でないと判断された場合、次に、中央の図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS211）。中央の図柄を停止表示させるタイミングでないと判断した場合、処理をステップS201に戻す。一方、中央の図柄を停止表示させるタイミングであると判断したときには、中央の変動図柄を停止表示させ（ステップS212）、本サブルーチンを終了する。

【0120】なお、図9では、3つの変動図柄が、左、右、中央の順に停止表示される場合について説明したが、可変表示ゲームにおいて、変動図柄が停止表示される順序は特に限定されるものではない。

【0121】次に、リーチ画面表示処理のサブルーチンについて、図10を用いて説明する。上述した可変表示ゲーム処理ルーチンのステップS29において、リーチ画面表示処理のサブルーチンが実行されると、まず、図9に示すステップS201と同様で、選択された背景画像の画面構成情報がRAM70に生成される（ステップ

S291)。

【0122】なお、本発明において、リーチ状態に選択される背景画像は、通常画面における背景画像と同じ画像であってもよく、異なった画像であってもよい。そのような背景画像としては、特に限定されるものではないが、例えば、図11に示すように、プールを示す背景画像や、図12に示すように、大空を示す背景画像等を挙げることができる。

【0123】次に、図9に示すステップS202と同様で、選択されたキャラクタ画像の画面構成情報がRAM70に生成される(ステップS292)。なお、選択されるキャラクタ画像は、通常画面におけるキャラクタ画像と同じ画像であってもよく、異なった画像であってもよい。

【0124】次に、左右の図柄を停止表示させ、かつ、中央の図柄を変動表示させる態様で画面構成情報を生成する(ステップS293)。なお、選択される変動図柄の画像は、通常画面における変動図柄と同じ画像であってもよく、異なった画像であってもよい。

【0125】次いで、ステップS291～S293において、RAM70に生成された画面構成情報に基づいて、CPU66によって、ROM68から、上記画面構成情報に対応する各画像データが読み出される。その後、上記画面構成情報内の表示される優先順位や、位置等に関する情報によって、表示装置32に表示される画像データとされた後、表示装置32に送信され、表示される(ステップS294)。

【0126】次に、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS295)。なお、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させるタイミングであるか否かの判断は、以下に示す手段により行うことができる。すなわち、予め、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させる際に表示される演出画像(例えば、背景画像やキャラクタ画像等)について、該演出画像が表示されるまでのフレーム数や、時間等を測定しておき、測定したフレーム数を表示した場合、又は、測定した時間が経過した場合、ステップS295において、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させるタイミングであると判断する制御プログラムをROM68に記憶させておくことにより行うことができる。

【0127】ステップS295において、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させるタイミングであると判断した場合、次に、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化する態様で、最終変動図柄を変動表示させる(ステップS296)。

【0128】最終変動図柄の変動方向を変化させるには、例えば、画面構成情報の読み出しの先頭位置等を調整させることにより行うことができる。また、最終変動図柄の変動速度を変化させる場合、例えば、上記最終変

動図柄の変動速度を速めるには、フレームスパンを速めたり、各画面構成情報の読み出しの先頭位置等を間隔広く設定したりすることにより行うことができる。

【0129】ステップS206の処理を実行した場合、次に、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連する音を発生させる音データを選択する(ステップS297)。すなわち、CPU66は、ROM68に記憶された音データから、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連する音であって、立体音の効果が生じる音を発生させる音データを選択して読み出す。その結果、スピーカにより、上記音データに基づく音が出力されることになる。なお、上記最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化、及び、立体音の効果が生じる音、並びに、これらの関連については、後で図面を用いて詳述することにする。

【0130】ステップS295において、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度を変化させるタイミングでないと判断した場合、又は、ステップS297の処理を実行した場合、最終変動図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS298)。最終変動図柄を停止表示させるタイミングでないと判断した場合、処理をステップS291に戻す。一方、ステップS298において、最終変動図柄を停止表示させるタイミングであると判断した場合、最終変動図柄を停止表示させ(ステップS299)、本サブルーチンを終了する。

【0131】次に、可変表示ゲームにおいて、表示部に表示される画面画像について、図11(a)～(d)及び図12(a)～(d)を用いて説明する。図11(a)～(d)に示す画面画像において展開される物語は、プールにおいて、豚のトンちゃんが水泳を楽しむという物語であり、図12(a)～(d)に示す画面画像において展開される物語は、大空において、豚のトンちゃんが気球に乗って冒険するという物語である。

【0132】なお、図11(a)～(d)及び図12(a)～(d)において、画面上に表示されている丸で囲まれた数字、及び、該数字の近傍に表示された豚のトンちゃんの変動図柄である。このように、識別情報である数字と、キャラクタとを一体的に表示させ、変動図柄とする方法は、変動図柄と演出画像とを融合させることにより、遊技者に、上記変動図柄と上記演出画像との不自然さや違和感を覚えさせず、遊技に対する興味を減退させることなく、インパクトや意外感を与えることができる効果的な演出方法の一つである。図11についての説明においては、例えば、頭に付いている数字が「1」のトンちゃんを、単に、「1」のトンちゃんともいうことにする。また、図12についての説明においては、例えば、「1」の数字が付いている気球に乗ったトンちゃんを、単に、「1」のトンちゃんともいうことにする。

【0133】また、図11(a)～(d)及び図12

(a) ~ (d) では、3組の変動図柄が水平方向に変動表示された後、整列状態で停止表示されるとともに、各組ごとに3つの図柄が表示されることにより、3つの行と3つの列とからなる図柄の行列が形成される。そして、中央の列において停止表示された3つの図柄が、所定の組み合わせ「7」-「7」-「7」に合致した場合には、可変表示ゲームが大当たりで当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態に移行する。

【0134】まず、図11について説明する。図11(a)に示す画面画像は、リーチ状態となる前に表示される画面画像である。すなわち、プールの上側のコースにおいて、「1」のトンちゃん、「2」のトンちゃん及び「3」のトンちゃんが、並んで左方向に向かって泳いでいる。中央のコースと下側のコースについても同様であり、中央のコースにおいて、「4」のトンちゃん、「5」のトンちゃん及び「6」のトンちゃんが、並んで左方向に向かって泳いでおり、下側のコースにおいて、「7」のトンちゃん、「8」のトンちゃん及び「9」のトンちゃんが、並んで左方向に向かって泳いでいる。

【0135】図示しないが、例えば、上側のコースにおいて、「1」のトンちゃんが、画面左端から消えてしまうと、次に、「4」のトンちゃんが画面右端から登場する。中央のコース及び下側のコースについても同様である。従って、図11(a)に示す画面画像では、変動図柄が右から左へ向かって変動表示されていることになる。

【0136】その後、上側のコースで泳いでいるトンちゃん達と、下側のコースで泳いでいるトンちゃん達とが、それぞれ順に泳ぎを止める。すなわち、画面上側の変動図柄と、画面下側の変動図柄とが停止表示される。その結果、上側のコースの中央と、下側のコースの中央とに、「7」のトンちゃんが表示され、リーチ状態となる。リーチとなった後も、中央のコースのトンちゃん達は、図11(a)に示すように、左方向に向かって泳ぎ続ける。

【0137】次に、図11(b)に示すように、中央のコースにおいて、水が右方向に流れ出し、トンちゃん達が右方向に流される画像が表示され、それと同時に、スピーカから、立体音の効果が生じる音が出力され、遊技者の右側からポンプで水を吸い込んでいる様子を表現する音が発せられる。すなわち、変動図柄の変動方向が、左方向から右方向に変化し、その変化と関連するように、立体音の効果が生じる音により、遊技者の右側から吸引音が生じているような音が発せられるのである。このとき、ポンプで水を吸い込んでいる様子を表現する音が吸引音である。

【0138】このようにすることにより、遊技者は、視覚のみならず聴覚によっても、最終変動図柄の変動方向の変化を確実に認識することができるとともに、遊技者自身がその場にいるような臨場感を覚え、あたかも実際

に最終変動図柄が遊技者の左側から吸い込まれていくような感覚に浸ることができる。

【0139】次に、図11(c)に示すように、中央のコースにおいて、水が左方向に流れ出し、トンちゃん達が左方向に速く泳いでいく画像が表示され、それと同時に、スピーカから、立体音の効果が生じる音が出力され、遊技者の左側からポンプで水を吸い込んでいる様子を表現する音が発せられる。すなわち、変動図柄の変動方向が、右方向から左方向に変化し、その変化と関連するように、立体音の効果が生じる音により、遊技者の右側から吸引音が生じているような音が発せられるのである。

【0140】その後、中央のコースのトンちゃん達が右方向に流されたり、左方向に速く泳いでいったりする画像が表示され、スピーカからは、トンちゃん達の泳ぐ方向が変化すると、その変化に関連するように、立体音の効果が生じる音が出力され、ポンプで水を吸い込んでいる様子を表現する音が発せられる。そして、図11

(d) に示すように、中央のコースで泳いでいるトンちゃん達が、泳ぎを止めると、中央の列が全て「7」のトンちゃんとなる。すなわち、停止表示された変動図柄の図柄の組み合わせが、所定の組み合わせ「7」-「7」-「7」に合致して大当たり状態となり、トンちゃんが万歳をする画像が表示されるのである。

【0141】次に、図12について説明する。図12(a)に示す画面画像は、リーチ状態となる前に表示される画面画像である。すなわち、画面上側で、「1」のトンちゃん、「2」のトンちゃん及び「3」のトンちゃんが、気球に乗って、並んで左方向に向かって進んでいる。また、画面中央で、「5」のトンちゃん、「6」のトンちゃん及び「7」のトンちゃんが、気球に乗って、並んで左方向に向かって進んでおり、画面下側で、「7」のトンちゃん、「8」のトンちゃん及び「9」のトンちゃんが、気球に乗って、並んで左方向に向かって進んでいる。

【0142】図示しないが、例えば、画面上側で、「1」のトンちゃんが、画面左端から消えてしまうと、次に、「4」のトンちゃんが画面右端から登場する。画面中央及び画面下側についても同様である。従って、図12(a)に示す画面画像では、変動図柄が右方向から左方向へ向かって変動表示されていることになる。

【0143】その後、画面上側に表示されたトンちゃん達と、画面中央に表示されたトンちゃん達とが、それぞれ順に停止する。すなわち、画面上側の変動図柄と、画面中央の変動図柄とが停止表示される。その結果、画面上側の中央と、画面中央とに、「7」のトンちゃんが表示され、リーチ状態となる。リーチとなった後も、画面下側のトンちゃん達は、図12(a)に示すように、左方向に向かって進んでいく。

【0144】次に、図12(b)に示すように、画面下

側において、左から右に突風が吹き、トンちゃん達が左方向に飛ばされていく画像が表示され、それと同時に、スピーカから、立体音の効果が生じる音出力され、遊技者の右側から突風が吹く様子を表現する音が発せられる。すなわち、変動図柄の変動速度が速くなり、その変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音により、遊技者の右側から突風が吹く様子を表現する音が発せられるのである。

【0145】このようにすることにより、遊技者は、視覚のみならず聴覚によっても、最終変動図柄の変動方向の変化を確実に認識することができるとともに、遊技者自身がその場にいるような臨場感を覚え、あたかも実際に最終変動図柄が遊技者の左側から吸い込まれていくような感覚に浸ることができる。

【0146】次に、図12(c)に示すように、画面下側において、左から右に突風が吹き、トンちゃん達が右方向に飛ばされていく画像が表示され、それと同時に、スピーカから、立体音の効果が生じる音出力され、遊技者の左側から突風が吹く様子を表現する音が発せられる。すなわち、変動図柄の変動方向が、左方向から右方向に変化し、その変化と関連するように、立体音の効果が生じる音により、遊技者の左側から突風が吹く様子を表現する音が発せられるのである。

【0147】その後、画面下側のトンちゃん達が左方向に飛ばされたり、右方向に飛ばされたりする画像が表示され、スピーカからは、トンちゃん達の飛ばされる方向が変化すると、その変化に関連するように、立体音の効果が生じる音出力され、突風が吹く様子を表現する音が発せられる。そして、図12(d)に示すように、画面下側に表示されたトンちゃん達が、停止すると、画面下側中央には、「7」のトンちゃんが表示される。すなわち、停止表示された変動図柄の図柄の組み合わせが、はずれ状態となる図柄の組み合わせである「7」ー「7」ー「8」に合致して、はずれ状態となり、トンちゃん達が「あっかんべー」をする画像が表示される。

【0148】本発明において、変動図柄の変動方向は、特に限定されるものではなく、水平方向であってもよく、鉛直方向であってもよい。また、リーチとなる前の複数の変動図柄の変動方向と、リーチとなった後の最終変動図柄の変動方向とは、必ずしも平行である必要はない。ただし、本発明では、図11及び図12に示すように、リーチとなる前の複数の変動図柄は、水平方向に変動表示され、リーチとなった後の最終変動図柄の変動方向は、上記複数の変動方向と同じ方向又は逆方向であることが望ましい。リーチ状態になる前の複数の変動図柄の変動方向と、リーチ状態になった後との最終変動図柄の変動方向が平行であるため、遊技者の目の動きを楽にして不快感や違和感を与えることがないからである。その結果、遊技者は、遊技に対して疲れを感じることなく、長時間にわたって遊技を楽しむことができる。

【0149】また、変動図柄の変動方向の変化、及び、その変化に関連する立体音の効果が生じる音の出力については、以下に示すようにすることも可能である。すなわち、最終変動図柄が、画面の手前から奥に吸い込まれるように徐々に縮小して変動表示されている場合、すなわち、該最終変動図柄の変動方向が手前から奥に向かっている場合、該最終変動図柄の変動方向が奥から手前に変化するとき、立体音の効果が生じる音を用いて、遊技者の前方から突風が吹き出す音を発生させることができる。このようにすることにより、遊技者は、視覚のみならず聴覚によっても、最終変動図柄の変動方向の変化を認識することができ、さらに、あたかも最終変動図柄が遊技者の前方から吹き出しており、遊技者自身がその場にいるような、より立体感のある臨場感を覚えることになる。

【0150】また、最終変動図柄が、画面の奥から手前に吹き出すように徐々に拡大して変動表示されている場合、すなわち、該最終変動図柄の変動方向が奥から手前に向かっている場合、該最終変動図柄の変動方向が手前から奥に変化するとき、立体音の効果が生じる音を用いて、遊技者の前方から吸引音を発生させることも可能である。

【0151】また、例えば、最終変動図柄の変動方向が右方向である場合、該最終変動図柄の変動速度を速めると同時に、遊技者の右側から吸引音を発生させることにより、最終変動図柄の変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音出力することができるのであるが、このとき、最終変動図柄の変動速度を十分に速めるとともに、立体音の効果が生じる音を大きく出力して、強く吸い込んでいる様子を表現する吸引音を発生させることができ、また、最終変動図柄の変動速度をあまり速めず、立体音の効果が生じる音を小さく出力して、弱く吸い込んでいる様子を表現する吸引音を発生させることも可能である。すなわち、最終変動図柄の変動速度の変化と、出力する立体音の効果が生じる音の大きさとを関連付けることが可能である。

【0152】また、本発明において、リーチとなった後、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化する回数は特に限定されるものではなく、また、リーチとなった後、必ずしも、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化する必要はない。最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化する回数については、可変表示ゲームの進行状況や、表示された演出画像等に応じて適宜設定することが可能である。

【0153】以上のように、本発明の遊技機及び遊技機の演出表現方法では、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと視認させながら、立体音による臨場感を与えることができる。その結果、遊技者に対して

単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0154】上述した実施例においては、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図8に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図9に示した可変表示ゲームを実行するプログラム等をパチンコ遊技装置10のROM68やRAM70に記憶されている場合を示したが、サーバに通信可能に接続された端末機を操作者が操作することによりパチンコ遊技を行うことができる構成とした場合においては、上述したプログラムやこれらのプログラムで用いるデータをサーバや端末機が有することとしてもよい。

【0155】このようにサーバと端末機とからなる構成とした場合には、サーバは、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図8に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図9に示した可変表示ゲームを実行するプログラム等を、予め記憶しておき、所定のタイミングでこれらのプログラムを端末機に送信するのである。

【0156】一方、端末機は、これらの送信されたプログラムを一旦記憶し、記憶したプログラムを適宜読み出して実行することによりパチンコ遊技を進行させるのである。また、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図8に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図9に示した可変表示ゲームを実行するプログラム等をサーバ側で実行し、その実行結果に応じて生成した命令を制御信号や制御情報として端末機に送信することとしてもよい。この場合には、端末機は、送信された制御信号や制御情報に従ってパチンコ遊技を行うための画像を選択したり生成したり、その画像を表示部に表示するのである。

【0157】図13は、上述したような構成としたときにおける端末機の一例を示す正面図である。

【0158】図13に示した例においては、端末機100は汎用のパーソナルコンピュータであり、端末機100に接続されている入力装置102、例えば、キーボードから遊技者の入力操作が入力される。また、端末機100の制御部130は、後述するようなCPU108、ROM110、RAM112等からなり、この制御部130においてパチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムが実行されるのである。

【0159】この制御部130は通信用インターフェイス回路120（図示せず）をも有しており、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介して後述するサーバとの通信を行い、サーバから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技の制御をしたり、可変表示ゲームの制御をするのである。また、制御部130には、スピーカ118

が接続されており、スピーカ118により立体音の効果が生じる音を出力することが可能である。

【0160】さらに、端末機100に接続されている表示装置116には、図13に示すようなパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0161】また、後述するように、図9に示したサブルーチンや、図20、図22又は図27に示すようなサブルーチンが、制御部130において実行された際には、表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することになるのである。

【0162】図14は、端末機の他の例を示す正面図である。なお、図13に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。図14の例は、携帯型の端末機140を示すもので、端末機140に設けられている入力装置102、例えば、スイッチから遊技者の入力操作が入力される。また、制御部130（図示せず）は、端末機140の内部に設けられており、後述するようなCPU108、ROM110、RAM112等からなり、この制御部130においてパチンコ遊技や可変表示ゲームを制御するプログラムが実行される。また、制御部130には、スピーカ118が接続されており、スピーカ118により立体音の効果が生じる音を出力することが可能である。

【0163】また、この制御部130は通信用インターフェイス回路120（図示せず）も有し、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介して後述するサーバとの通信を行い、サーバから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技や可変表示ゲームを制御するのである。

【0164】さらに、端末機140の上面に設けられている表示装置116は、液晶ディスプレイパネルからなり、図14に示したように、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0165】また、図9に示したサブルーチンや、図20、図22又は図27に示すようなサブルーチンが、制御部130において実行された際には、表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決

定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することになるのである。

【0166】上述したように、図13に示した端末機100においては、表示装置116は制御部130から別体となって構成されており、サーバから送信された表示制御信号等の各種の制御信号又は制御情報は端末機100の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。

【0167】一方、図14に示した端末機140は、表示装置116と一体となって構成されており、サーバから送信された表示制御信号等の制御信号又は制御情報は端末機140の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。以下に示す実施例は、端末機の制御部と表示装置とが別体となった構成であっても、一体となった構成であっても、適用することができる。

【0168】図15は、上述した端末機100又は140（以下、パチンコ遊技用端末装置と称する）の構成を示すブロック図である。また、図16は、このパチンコ遊技用端末装置と通信回線を介して接続され、種々の制御信号又は制御情報やデータをパチンコ遊技用端末装置に供給するサーバ80の構成を示すブロック図である。なお、図15に示したパチンコ遊技用端末装置においては、図7に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0169】遊技者の操作を入力するための入力装置102、例えば、キーボードやスイッチは、パチンコ遊技用端末装置100のインターフェイス回路104に接続され、インターフェイス回路104は、入出力バス106に接続されている。この入出力バス106を介し、中央処理回路（以下、CPUと称する）108にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。入出力バス106には、ROM（リード・オンリー・メモリ）110及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）112も接続されている。ROM110及びRAM112は、後述するようなプログラムや、表示装置116に表示するための画像データや、スピーカ118により出力する音データ等を記憶する。また、上記音データは、立体音の効果が生じる音を発生させる音データを含む。

【0170】また、入出力バス106には、インターフェイス回路群114も接続されている。インターフェイス回路群114には、表示装置116及びスピーカ118が接続されており、インターフェイス回路群114は、CPU108における演算処理の結果に応じて表示装置116及びスピーカ118の各々に表示信号や音信

号を供給する。

【0171】さらに、入出力バス106には、通信用インターフェイス回路120も接続されている。この通信用インターフェイス回路120は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して後述するサーバ80との通信をするためのものである。

【0172】一方、サーバ80は、図16に示すように、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90と、から構成されている。ハードディスクドライブ88は、パチンコ遊技用端末装置との通信をするためのプログラムや、パチンコ遊技用端末装置から発せられた情報を受信するためのプログラムや、パチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムを記憶する。通信用インターフェイス回路90は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して上述したパチンコ遊技用端末装置100や140との通信をするためのものである。

【0173】上述したような構成とした場合においては、図13や図14に示したパチンコ遊技装置を模した遊技機画像を、パチンコ遊技用端末装置100の表示装置116に表示し、遊技盤面、保留ランプ、装飾ランプ、可変表示ゲームを行うための表示部132や普通図柄を表示するための表示部152等の装置を示す画像や、遊技球を示す画像が表示装置116に表示される。この可変表示ゲームを実行するための表示部132においては、可変表示ゲームが実行された際には識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0174】以下、パチンコ遊技用端末装置及びサーバの各々で実行処理されるサブルーチンを、図17～図27に示す。以下においては、パチンコ遊技用端末装置100又は140及びサーバ80は予め起動されて定常動作しているものとする。また、上述したCPU108やCPU82において用いられる変数は所定の値に初期化されているものとする。さらに、入賞口、始動口、球通過検出器等の装置や遊技球の各々は、表示装置116において画像として表示されるものとする。なお、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化に関連する音以外の音については、説明を省略するが、遊技状況に応じて、BGM、効果音、音声等が適宜出力されていることとする。

【0175】図17及び図18は、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されたとき等の所定のタイミングで、サーバ80のハードディスクドライブ88等に記憶されている各種のプログラムをサーバ80がパチンコ遊技用端末装置100又は140に供給し、パチンコ遊技用端末装置100又は140において供給されたプログラムを実行することとしたときにパチンコ遊技用

端末装置100又は140、及びサーバ80の各々で実行処理されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【0176】図17は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンであり、メインルーチンから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。なお、このメインルーチンは、サーバ80との通信が可能であるか否かを判断するためのプログラム等のサーバ80との通信をする際に必要となるプログラムを予め含んでいるものとする。

【0177】最初に、サーバ80からパチンコ遊技を実行するためのプログラム、パチンコ遊技用端末装置においてパチンコ遊技を進行する際に必要な画像データ、及び、スピーカ118により出力する音を発生させる音データをダウンロードする(ステップS31)。

【0178】次いで、遊技者が入力装置102を操作することによりパチンコ遊技が開始されて、遊技プログラムが実行処理される(ステップS32)。この遊技プログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、上述した図7に示した可変表示ゲームを実行するためのプログラムと、を含むものであり、また、必要な画像データは、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像等の画像を表示装置116に表示するためのものである。さらに、スピーカ118により出力する音を発生させる音データは、例えば、BGM、効果音、音声等となる音データであり、立体音の効果が生じる音を発生させる音データを含む。

【0179】また、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技プログラムが実行された際には、遊技者が入力装置102を操作したことを検出する。遊技者が入力装置102を操作したと検出したときには、上述したように、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116にはパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上に可変表示ゲームを表示する表示部132も表示される。さらに、遊技者が遊技球を発射すべく入力装置102を操作したときには、遊技球が遊技盤面上を移動するように視認できる遊技球の画像を遊技機画像上に表示する。

【0180】次に、入賞口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS33)。この入賞口は、上述した図6に示した一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dに対応する画像部分である。

【0181】入賞口に遊技球が入ったと判断したときには、入賞口の種類に応じた数の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS34)。なお、このステップS34の処理は、パチンコ遊技用端末装置100又は140においては、遊技球の数を表示装置116のいずれかの位置に表示することとしても、遊技球の数をRAM112に記憶することとしてもよい。

【0182】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS35)。この始動は、例えば、上述した図6に示した始動口44に対応する画像部分である。

【0183】このステップS35において、始動口に遊技球が入ったと判断したときには、上述した図9に示したサブルーチンと同様の可変表示ゲーム処理ルーチンを呼び出し実行する(ステップS36)。なお、可変表示ゲーム処理ルーチンが実行されたときには、図13及び図14に示した表示部132において、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像が表示される。

【0184】さらに、可変表示ゲームにおいて、リーチ状態となり、図10に示すリーチ状態画面表示処理ルーチンが実行されることにより、表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化に関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することになるのである。

【0185】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS37)。この球通過検出器は、例えば、上述した図6に示した球通過検出器55a及び55bに対応する画像部分である。このステップS37において、球通過検出器を遊技球が通過したと判断したときには、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS38)。

【0186】なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44が開放状態となるように視認できる画像を表示して、始動口44に遊技球が入りやすくなるような処理を行うのである。

【0187】次に、遊技が終了したか否かを判断する(ステップS39)。遊技が終了したか否かの判断は、遊技者が遊技を終了するため入力装置102を操作したことを検出したときや、遊技球が予め定められた数だけ遊技盤面に発射されたことを判断したときに、遊技が終了したと判断するのである。遊技が終了していないと判断したときには、上述したステップS32に処理を戻す。

【0188】一方、遊技が終了したと判断したときには、発射した遊技球の数や払い戻した遊技球の数等を示す遊技結果や、遊技が終了したことを示す遊技終了情報をサーバ80に送信し(ステップS40)、本サブルーチンを終了する。

【0189】図18は、図17に示したパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される端末側処理ルーチンに対応して、サーバ80において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【0190】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されて通信可能な状態となっているか否かを判断する(ステップS51)。パチンコ遊技用端末

装置100又は140が起動されていないと判断した場合には、ステップS51に処理を戻す。

【0191】一方、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されていると判断したときには、各種のプログラムや各種の画像データや音データ等をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する(ステップS52)。このステップS52の処理は、上述した図17のステップS31の処理に対応するものである。

【0192】上述したように、ステップS52においてパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信するプログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、上述した図9に示した可変表示ゲームを実行するためのプログラムと、を含むものであり、また、各種の画像データは、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像や、キャラクタ画像等を表示装置116に表示するためのものである。さらに、スピーカ118により出力する音を発生させる音データは、例えば、BGM、効果音、音声等となる音データであり、立体音の効果が生じる音を発生させる音データを含む。

【0193】次に、パチンコ遊技用端末装置100又は140から遊技結果や遊技が終了した旨を示す情報が送信されたか否かを判断する(ステップS53)。このステップS53は、上述した図17のステップS40に対応するものである。ステップS53において、遊技結果や遊技終了情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140から送信されていないと判断したときには、処理をステップS53に戻す。なお、パチンコ遊技用端末装置100又は140において、図17に示したステップS32～S39の処理が実行されている間は、サーバ80においては、上述したステップS53の処理が繰り返し実行されるのである。

【0194】一方、ステップS53において、遊技結果や遊技終了情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140から送信されたと判断した場合には、遊技結果や遊技終了情報を受信し(ステップS54)、本サブルーチンを終了する。

【0195】上述したような構成とした場合には、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技が開始される前に、パチンコ遊技を実行するためのプログラム及び各種の画像データがサーバ80から常に送信されるため、サーバ80においてプログラムや画像データが更新されたときには、遊技者は常に最新の遊技を楽しむことができるのである。

【0196】また、このような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示された表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を

出力するプログラムが、サーバ80のハードディスクドライブ88等に格納されているのである。

【0197】このような構成とすることにより、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができるとともに、立体音による臨場感を与えることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0198】次に、パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶させておき、パチンコ遊技が進行するに従って必要となる各種の画像データ及び音データをサーバ80から適宜送信する構成とした場合において、パチンコ遊技用端末装置100又は140、及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図19、図20及び図21に示す。

【0199】図19は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンであり、以下の説明においては、メインルーチンから所定のタイミングでROM110から読み出されて実行されているものとする。なお、このメインルーチンは、サーバ80との通信が可能であるか否かを判断するためのプログラム等のサーバ80との通信をする際に必要となるプログラムを予め含んでいるものとする。また、図19に示したフローチャートは、図17に示したフローチャートとステップS31を除いて同様のものであり、同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0200】最初に、遊技者の操作によりパチンコ遊技が開始されて、遊技プログラムが実行処理される(ステップS32)。この遊技プログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、後述する可変表示ゲームを実行するためのプログラムと、を含むものであり、また、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像等を表示装置116に表示したり、スピーカ118により音を出力したりするためのものである。

【0201】また、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技プログラムが実行された際には、遊技者が入力装置102を操作したことを検出する。遊技者が入力装置102を操作したと検出したときには、上述したように、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116にはパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上に可変表示ゲームを表示する表示部132も表示されるのである。

【0202】さらに、遊技者が遊技球を発射すべく入力

装置102を操作したときには、遊技球が遊技盤面上を移動するように視認できる遊技球の画像を遊技機画像上に表示するのである。

【0203】次に、入賞口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS33)。この入賞口は、上述した図6に示した一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dに対応する画像部分である。

【0204】入賞口に遊技球が入ったと判断したときには、入賞口の種類に応じた数の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS34)。なお、このステップS34の処理は、パチンコ遊技用端末装置100又は140においては、遊技球の数を表示装置116の何処かの位置に表示することとしても、遊技球の数をRAM112に記憶することとしてもよい。

【0205】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS35)。この始動口は、例えば、上述した図6に示した始動口44に対応する画像部分である。

【0206】このステップS35において、始動口に遊技球が入ったと判断したときには、後述する可変表示ゲーム処理ルーチン呼び出し実行する(ステップS36)。なお、この場合において可変表示ゲーム処理ルーチンが実行され、さらに、可変表示ゲーム処理ルーチンにおいて、リーチ画面表示処理ルーチンが実行されたときには、図13及び図14に示した表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力することになるのである。

【0207】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS37)。この球通過検出器は、例えば、上述した図6に示した球通過検出器55a及び55bに対応する画像部分である。

【0208】このステップS37において、球通過検出器を遊技球が通過したと判断したときには、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS38)。なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるように視認できる画像を表示して、始動口44に遊技球が入りやすくなるようにするのである。

【0209】次に、遊技が終了したか否かを判断する(ステップS39)。遊技が終了したか否かの判断は、遊技者が遊技を終了すべく入力装置102を操作したことを検出したときや、遊技球が予め定められた数だけ遊技盤面に発射されたことを判断したときに、遊技が終了したと判断するのである。遊技が終了していないと判断したときには、上述したステップS32に処理を戻す。

【0210】一方、遊技が終了したと判断したときに

は、発射した遊技球の数や払い戻した遊技球の数等を示す遊技結果や、遊技が終了したことを示す遊技終了情報をサーバ80に送信し(ステップS40)、本サブルーチンを終了する。

【0211】図20は、上述したステップS36において呼び出されて実行される可変表示ゲームを処理するサブルーチンを示すフローチャートである。なお、図20に示したフローチャートには、図9に示したフローチャートのステップと同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0212】最初に、本サブルーチンが呼び出されて可変表示ゲームが実行開始された旨を示す情報をサーバ80に送信する(ステップS61)。

【0213】次に、可変表示ゲームにおいて必要とされる識別情報画像である変動図柄の画像、背景画像及びキャラクタ画像となる画像データ、BGM、効果音及び音声を発生させる音データ、並びに、制御プログラム等をサーバ80から受信する(ステップS62)。

【0214】次いで、パチンコ遊技用端末装置100又は140のCPU108の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップS200)。この内部抽選処理は、変動表示される複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU108は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が表示部132において停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0215】次いで、CPU108によって、上記制御プログラムが実行され、その結果に基づいて、背景画像が選択されるとともに、背景画像の画面構成情報が生成され(ステップS201)、キャラクタ画像が選択されるとともに、キャラクタ画像の画面構成情報が生成され(ステップS202)、識別情報である変動図柄の画面構成情報が生成される(ステップS203)。

【0216】そして、生成された画面構成情報に基づいて、S62において受信した上記画像データのうち、必要な画像データが読み出され、表示部132に表示される画像データとされた後、表示部に表示される(ステップS204)。

【0217】上述したステップS201～S204が実行されることにより、表示装置116に表示した表示部132において、背景画像やキャラクタ画像からなる通常画像が表示されるのである。

【0218】次に、3つの組のうち、1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS205)。停止表示させるタイミングでないかと判断した場合には、処理をステップS201に戻す。一方、例えば、左の変動図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、左の変動図柄を停止表示させるのである(ステップS206)。

【0219】次に、残った2つの組のうちの1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS207）。停止表示させるタイミングでないと判断した場合には、処理をステップS201に戻す。一方、例えば、右の変動図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、右の変動図柄を停止表示させるのである（ステップS208）。

【0220】この後、停止した左右の変動図柄が同一であるか否かが判断される（ステップS210）。そして、左右の変動図柄が同一であると判断した場合には、図6に示すリーチ画面表示処理のサブルーチンが実行される（ステップS29）。なお、リーチ画面表示処理のサブルーチンについては、図10に示したリーチ画面表示処理ルーチンと略同様であり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0221】一方、ステップS210において、左右の図柄が同一でないと判断された場合、次に、中央の図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS211）。中央の図柄を停止表示させるタイミングでないと判断した場合、処理をステップS201に戻す。

【0222】一方、中央の図柄を停止表示させるタイミングであると判断したときには、中央の変動図柄を停止表示させる（ステップS212）。そして、ステップS212の処理を実行したか、又は、リーチ画面表示処理ルーチンを終了したと判別したときには、可変表示ゲームが終了した旨を示す情報、及び可変表示ゲームの結果情報をサーバ80に送信し（ステップS64）、本サブルーチンを終了する。

【0223】図21は、図20に示した如きパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される端末側処理ルーチンに対応して、サーバ80において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。サーバ80は、予め起動されており、図21に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。

【0224】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140において可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したか否かを判断する（ステップS71）。可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信していないと判断したときには、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0225】一方、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したと判断したときには、可変表示ゲームにおいて必要とされる識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像となる画像データ、及び、BGM、効果音及び音声を発生させる音データ、並びに、制御プログラム等をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する（ステップS72）。このステップS72は、上述した図20に示したステップS6

2の処理に対応するものである。

【0226】次に、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したか否かを判断する（ステップS75）。このステップS75の処理は、上述した図20のステップS64の処理に対応する処理である。ステップS75において、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信していないと判断したときには、処理をステップS75に戻す。一方、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したと判断したときには、本サブルーチンを終了する。

【0227】上述した構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示された表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力するように、識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像となる画像データ、立体音の効果が生じる音を発生させる音データ、並びに、制御プログラム等をサーバ80はパチンコ遊技用端末装置100又は140に対して送信し、サーバ80は端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140を制御するのである。

【0228】このような構成とすることにより、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができるとともに、立体音による臨場感を与えることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0229】また、サーバ80において変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像やその表示方法等が更新されたときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、常に新しい画像データや制御プログラム等が、サーバ80から送信されることになる。従って、遊技者は最新の演出画面をパチンコ遊技用端末装置100又は140において楽しむことができるのである。

【0230】さらに、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラムのみがサーバから送信され、変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像のデータは、パチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶されており、必要となる画像データをROM110から適宜読み出す構成とした場合に、パチンコ遊技用端末装置100又は140、及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図22及び図23に示す。

【0231】図22は、上述した構成とした場合におい

て、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンである。なお、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、予め起動されており、上述した図19に示したサブルーチンがメインルーチンから所定のタイミングでROM110から読み出されて実行され、図22に示すサブルーチンは、この図19のステップS36においてROM110から読み出されて実行されるものとする。また、図22に示すサブルーチンにおいては、図20に示したサブルーチンの処理と同様の処理を行うステップについては、同一の符号を付した。

【0232】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報をサーバ80に送信する(ステップS61)。

【0233】次いで、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等の制御プログラムをサーバ80から受信し、受信した制御プログラムを実行する(ステップS81)。

【0234】次いで、パチンコ遊技用端末装置100又は140のCPU108の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップS200)。この内部抽選処理は、変動表示される複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU108は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が表示部132において停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0235】次いで、CPU108によって、上記制御プログラムが実行され、その結果に基づいて、背景画像が選択されるとともに、背景画像の画面構成情報が生成され(ステップS201)、キャラクタ画像が選択されるとともに、キャラクタ画像の画面構成情報が生成され(ステップS202)、識別情報である変動図柄の画面構成情報が生成される(ステップS203)。

【0236】そして、生成された画面構成情報に基づいて、ROM110に記憶された画像データのうち、必要な画像データが読み出され、表示部132に表示される画像データとされた後、表示部に表示される(ステップS204)。

【0237】上述したステップS201～S204が実行されることにより、表示装置116に表示した表示部132において、背景画像やキャラクタ画像からなる通常画像が表示されるのである。

【0238】次に、3つの組のうち、1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS205)。停止表示させるタイミングでないと判断した場合には、処理をステップS201に戻す。一方、例えば、左の変動図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、左の変動図柄を停止表示させるのである(ステップS206)。

【0239】次に、残った2つの組のうちの1つの組に属する図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS207)。停止表示させるタイミングでないと判断した場合には、処理をステップS201に戻す。一方、例えば、右の変動図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、右の変動図柄を停止表示させるのである(ステップS208)。

【0240】この後、停止した左右の変動図柄が同一であるか否かが判断される(ステップS210)。そして、左右の変動図柄が同一であると判断した場合には、図6に示すリーチ画面表示処理のサブルーチンが実行される(ステップS29)。なお、リーチ画面表示処理のサブルーチンについては、図10に示したリーチ画面表示処理ルーチンと略同様であり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0241】一方、ステップS210において、左右の図柄が同一でないと判断された場合、次に、中央の図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS211)。中央の図柄を停止表示させるタイミングでないと判断した場合、処理をステップS201に戻す。

【0242】一方、中央の図柄を停止表示させるタイミングであると判断したときには、中央の変動図柄を停止表示させる(ステップS212)。そして、ステップS212の処理を実行したか、又は、リーチ画面表示処理ルーチンを終了したと判別したときには、可変表示ゲームが終了した旨を示す情報、及び可変表示ゲームの結果情報をサーバ80に送信し(ステップS64)、本サブルーチンを終了する。

【0243】図23は、図22に示したパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲーム処理ルーチンに対応して、サーバ80において実行されるサブルーチンである。サーバ80は、予め起動されており、図23に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。なお、図23に示すサブルーチンにおいては、図21に示したサブルーチンの処理と同様の処理を行うステップについては、同一の符号を付した。

【0244】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140において可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したか否かを判断する(ステップS71)。このステップS71の処理は、上述した図22に示したステップS61に対応する処理である。可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信していないと判断したときには、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0245】一方、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したと判断したときには、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等の制御プログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する(ステップS9

1)。このステップS91は、上述した図22に示したステップS81の処理に対応するものである。

【0246】次に、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したか否かを判断する(ステップS75)。このステップS75の処理は、上述した図22のステップS64の処理に対応する処理である。ステップS75において、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信していないと判断したときには、処理をステップS75に戻す。一方、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したと判断したときには、本サブルーチンを終了する。

【0247】上述したような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示された表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化に関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力するプログラムが、サーバ80のハードディスクドライブ88等に記憶されているのである。

【0248】このような構成とすることにより、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができるとともに、立体音による臨場感を与えることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0249】また、可変表示ゲームが開始されたときには、可変表示ゲームを実行するための制御プログラムを常にダウンロードするため、遊技者は最新の可変表示ゲームを楽しむことができると共に、変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像のデータについてはダウンロードする必要がないが故に、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116において演出画像を速やかに表示することができるのである。

【0250】次に、パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等のプログラムをサーバが記憶し、パチンコ遊技や可変表示ゲームが必要とする画像データをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110が記憶する場合を以下に示す。

【0251】このような構成とした場合には、パチンコ遊技の進行はサーバ80が行い、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、サーバ80において行われたパチンコ遊技の進行に従って送信される制御信号又は制御情報に応じて画像を選択し、選択された画像を表示装置116に表示するのである。

【0252】このような構成とした場合において、パチ

ンコ遊技用端末装置100又は140及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図24、図25、図26及び図27に示す。

【0253】図24は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートであり、以下の説明においては、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されたときに図示しないメインルーチンが実行され、このメインルーチンにおいてサーバ80との通信が可能な状態になっていることを確認した上で、本サブルーチンが呼び出されて実行されるものとする。

【0254】最初に、サーバ80から送信された画像データや音データを受信する(ステップS101)。この場合の画像データは、後述する可変表示ゲームに関するもののみならず、遊技盤や遊技球等のパチンコ遊技に関するものも含む画像データである。また、上記音データは、BGM、効果音、音声等となる音データであり、立体音の効果が生じる音を発生させる音データを含む。なお、パチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110にこれらの画像データや音データが予め記憶されている構成とした場合には、ステップS101の処理を省くこととしてもよい。

【0255】次に、遊技者が入力装置102を操作したか否かを判断する(ステップS102)。遊技者が入力装置102を操作したと判断したときには、遊技者の操作に応じた操作情報をサーバ80に送信する(ステップS103)。

【0256】ステップS103の処理を実行した後、又は遊技者が入力装置102を操作していないと判断したときには、サーバ80から命令情報が発せられたか否かを判断する(ステップS104)。

【0257】サーバ80から命令情報が発せられたと判断したときには、命令情報を受信し、その命令情報が終了命令情報であるか否かを判断する(ステップS105)。

【0258】命令情報が終了命令情報でないと判断したときには、受信した命令情報に応じた画像を選択し、選択した画像を表示装置116に表示する(ステップS106)。この処理の後、上述したステップS102に処理を戻す。また、ステップS104において、サーバ80から命令情報が発せられていないと判断したときにも、上述したステップS102に処理を戻す。

【0259】上述したステップS105において、受信した命令情報が終了命令情報であると判断したときには、本サブルーチンを終了する。

【0260】上述したステップS104において受信する命令情報は、後述する図26のステップS122、S124、S126、S128、S130、S132及びS134において生成される画面構成情報等の情報であり、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、これ

らの情報に応じてROM110から所望の画像データを選択して読み出し、読み出した画像データを表示装置116に画像として表示するのである。

【0261】図25は、上述した図24のサブルーチンに対応してサーバ80において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。サーバ80は、予め起動されており、図25に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。

【0262】最初に、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140に画像データや音データを送信する(ステップS111)。このステップは上述したステップS101に対応するものであり、上述したように、この画像データは、可変表示ゲームに関するもののみならず、遊技盤や遊技球等のパチンコ遊技に関するものも含む画像データである。また、上記音データは、BGM、効果音、音声等となる音データであり、立体音の効果が生じる音を発生させる音データを含む。

【0263】次に、パチンコ遊技用端末装置100又は140から発せられた操作情報を受信する(ステップS112)。このステップは、上述したステップS103に対応する処理である。

【0264】パチンコ遊技用端末装置100又は140から発せられた操作情報を受信したときには、受信した操作情報が遊技球発射操作情報であるか否かを判断する(ステップS113)。

【0265】操作情報が遊技球発射操作情報であると判断したときには、後述するパチンコ遊技処理を実行する(ステップS114)。上述したステップS112において、パチンコ遊技用端末装置100又は140から発せられた操作情報を受信しなかったときには、直ちにステップS114の処理を実行する。

【0266】一方、ステップS113において操作情報が遊技球発射操作情報でないと判断したとき、又はステップS114の処理を実行したときには、ステップS114において実行されたパチンコ遊技処理により生成された命令情報をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する(ステップS115)。このステップS115の処理は、上述したステップS104に対応する処理である。

【0267】次いで、送信した命令情報が終了命令情報であるか否かを判断する(ステップS116)。送信した命令情報が終了命令情報でないと判断したときには、上述したステップS112に処理を戻す。

【0268】図26は、上述したステップS114において、呼び出されるパチンコ遊技処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0269】最初に、遊技球の画像を移動させて表示するか否かを判断する(ステップS121)。遊技球の画像を移動させて表示すると判断したときには、遊技球が

移動するように視認できるように遊技球の画像を表示すべく、画像における遊技球の移動先の位置を演算し、その位置を位置情報として生成する(ステップS122)。

【0270】次に、球技球が入賞口に入ったか否か、すなわち、ステップS121において演算した遊技球の画像の位置が、入賞口を示す画像の位置の近傍であるか否かを判断する(ステップS123)。この入賞口は、上述した図6に示した一般入賞口50及び54a~54d並びに特別入賞口56a~56dに対応する画像部分である。

【0271】演算した位置が入賞口の位置の近傍であると判断したときには、遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS124)。なお、この遊技球を払い出す処理は、入賞口の種類に応じて予め定められた遊技球の数をRAM86に記憶したり、遊技球の数を示す遊技球数情報をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信すべく生成する処理である。

【0272】次いで、始動口に遊技球が入ったか否か、すなわち、ステップS121において演算した遊技球の画像の位置が、始動口を示す画像の位置の近傍であるか否かを判断する(ステップS125)。なお、この始動口は、例えば、上述した図6に示した始動口44に対応する画像部分である。

【0273】演算した位置が始動口の位置の近傍であると判断したときには、後述する可変表示ゲームを開始する処理を実行する(ステップS126)。なお、この可変表示ゲームを開始する処理は、識別情報である図柄が確定したときに表示部132に表示する識別情報の組み合わせを定める内部抽選処理を実行し、後述する図27に示す可変表示ゲーム処理を実行するのである。

【0274】次に、遊技球が球通過検出器を通過したか、すなわち、ステップS121において演算した遊技球の画像の位置が球通過検出器を示す画像の位置の近傍であるか否かを判断する(ステップS127)。なお、この球通過検出器は、例えば、上述した図6に示した球通過検出器55a及び55bに対応する画像部分である。

【0275】このステップS127において、球通過検出器の近傍を遊技球が通過したと判断したときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140に表示される表示装置152において、変動表示させる普通図柄の画像を選択させ、選択した画像を示す選択画像情報を生成させる(ステップS128)。

【0276】次いで、パチンコ遊技用端末装置100又は140に表示される表示部152において、表示された普通図柄が所定の図柄で停止したか否かを判断する(ステップS129)。

【0277】普通図柄が所定の図柄で停止したと判断したときには、上述した始動口が開放状態となる画像が表

示されるように可動片の画像を選択し、選択された画像を示す選択画像情報を生成する（ステップS130）。この選択画像情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140に発せられたときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116においては、可動片が開放状態となっているように視認できる画像が表示されるのである。なお、可動片は、例えば、上述した図6に示した可動片58a及び58bに対応する画像部分である。

【0278】次に、装飾ランプを点灯表示するか、消灯表示するか否かを判断する（ステップS131）。装飾ランプを点灯表示又は消灯表示すると判断したときには、その各々の状態に対応する画像を選択し、選択された画像を示す選択画像情報を生成する（ステップS132）。この装飾ランプは、例えば、上述した図6に示した装飾ランプ36a及び36bに対応する画像部分である。上述した選択画像情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140に発せられたときには、表示装置116において表示されている装飾ランプ36a及び36bの画像部分に、点灯しているように視認できる画像又は消灯しているように視認できる画像が表示されるのである。

【0279】次いで、遊技が終了したか否かを判断する（ステップS133）。遊技が終了したと判断したときには、遊技終了情報を生成し（ステップS134）、本サブルーチンを終了する。なお、遊技が終了したか否かは、パチンコ遊技用端末装置100又は140を操作する遊技者が遊技を終了する操作をした場合や、遊技盤面に発射した遊技球の数が所定の数以上となった場合に、遊技が終了したと判断するのである。

【0280】図27は、上述したステップS126において、呼び出されて実行される可変表示ゲームを処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【0281】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116の表示部132に表示すべき背景画像と、変動図柄の画像と、キャラクタ画像とを選択する（ステップS141、S142及びS143）。

【0282】次に、1つの識別情報である図柄、例えば、左の図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断し（ステップS144）、停止表示させるタイミングであると判別したときには、上記変動図柄を停止表示させる画像を選択する（ステップS145）。次に、更に右の図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断し（ステップS146）、停止表示させるタイミングであると判別したときには、変動図柄を停止表示させる画像を選択する（ステップS147）。

【0283】次に、停止した左右の変動図柄が同一であるかを判別し（ステップS148）、同一でない場合、更に、中央の図柄が停止表示させるタイミングであるか否かを判断し（ステップS150）、停止表示させるタ

イミングであれば、変動図柄を停止表示させる画像を選択する（ステップS151）。一方、停止した左右の変動図柄が同一であれば、図6と略同様のリーチ画面表示処理ルーチンが実行される（ステップS149）。なお、リーチ画面表示処理ルーチンについては、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。

【0284】次に、上述したステップS141～S143、S145、S147、及び、S150で選択した画像の画面構成情報を生成する（ステップS152）。サーバ80は、上述したステップS152で生成した画面構成情報を、上述した図21のステップS115において命令情報として、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する。

【0285】一方、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、サーバ80から送信された命令情報を上述した図20のステップS104において受信した後、ステップS106において、受信した命令情報が示す画面構成情報に基づいて、画像のデータをROM110又はRAM112から読み出し、表示装置116の表示部132に読み出された画像を表示するのである。

【0286】このようにすることにより、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示部132において、サーバ80は、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力するように、画面の制御を行うことができるのである。

【0287】次に、全ての図柄が停止したか否かを判断する（ステップS153）。全ての図柄が停止したと判別したときには、可変表示ゲーム終了情報を生成し（ステップS154）、本サブルーチンを終了する。

【0288】なお、この図27に示したサブルーチンは、図26に示したステップS126の可変表示ゲームの開始処理を実行したときに呼び出されるだけでなく、可変表示ゲームが開始されて終了するまでの間においては、所定のタイミングで呼び出されて実行される。

【0289】上述したような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示された表示部132において、リーチとなった後、大当たりとなるか否かを決定する最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度が変化し、その変化と関連するように、上記立体音の効果が生じる音を出力するように、サーバ80はパチンコ遊技用端末装置100又は140を制御するのである。

【0290】このような構成とすることにより、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができるとともに、立体音による臨場感を与えることができる。その結果、遊技者に対して単調感や

倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0291】なお、上述した図17から図27に示した実施例においては、表示装置116に表示されたパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部132のみにおいて、変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像等が表示される場合を示したが、表示装置116の全面において変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像等を表示することとしてもよい。

【0292】また、上述したような本発明に係る演出表現方法等が遊技者に提供されたか否かは、パチンコ遊技における娯楽性が高まっていることを確認することにより判断することができるのである。例えば、上述したようなパチンコ遊技装置を採用した店舗が繁栄する等のような経済的な現象や、雑誌等に掲載されることにより評判となる等のようなメディアを介して情報が浸透する現象となって現れることとなるのである。

【0293】

【発明の効果】本発明によれば、最終変動図柄の変動方向及び／又は変動速度の変化と関連するように、立体音の効果が生じる音を出力することにより、遊技者に対して最終変動図柄の変動をしっかりと認識させることができる。その結果、遊技者に対して単調感や倦怠感を覚えさせることなく、遊技の行方についての期待度や興奮度を高め、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 仮想音源についての説明図である。

【図2】 仮想音源についての説明図である。

【図3】 仮想音源についての説明図である。

【図4】 (a)は、パラメトリックスピーカについての説明図であり、(b)は、正弦波による非線形相互作用の周波数スペクトルを模式的に示す図であり、(c)は、振幅変調波による非線形相互作用の周波数スペクトルを模式的に示す図である。

【図5】 本発明によるパチンコ遊技装置を模式的に示す正面図である。

【図6】 本発明によるパチンコ遊技装置の遊技盤面を模式的に示す拡大正面図である。

【図7】 本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【図8】 パチンコ遊技装置において実行される遊技球を検出する処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図9】 図8に示したフローチャートのステップS14において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理

のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図10】 可変表示ゲーム処理のサブルーチンのなかのリーチ画面表示処理ルーチンを示すフローチャートである。

【図11】 本発明に係る画面画像の一例を模式的に示す図である。

【図12】 本発明に係る画面画像の一例を模式的に示す図である。

【図13】 パチンコ遊技用の端末機の一例を示す概観図である。

【図14】 パチンコ遊技用端末機の他の例を示す概観図である。

【図15】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置の制御回路を示すブロック図である。

【図16】 本発明の実施例であるサーバの制御回路を示すブロック図である。

【図17】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図18】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図19】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図20】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲームの処理を行うサブルーチンを示すフローチャートである。

【図21】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図22】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲームの処理を行うサブルーチンを示すフローチャートである。

【図23】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図24】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図25】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図26】 図24のフローチャートのステップS114において、呼び出されるパチンコ遊技処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

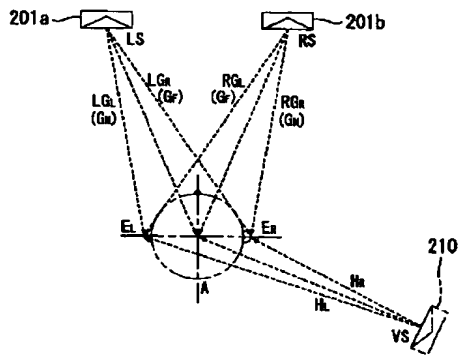
【図27】 図25のフローチャートのステップS126において、呼び出されるパチンコ遊技処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

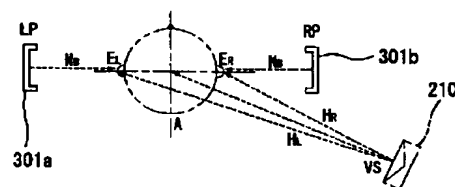
10 パチンコ遊技装置（遊技機）
 32 表示装置（表示部）
 48（48a、48b） スピーカ
 60 制御回路
 66 CPU（制御部）
 64 入出力バス
 68 ROM

70 RAM
 80 サーバ
 100 パチンコ遊技用端末装置（端末機）
 132 表示部
 140 パチンコ遊技用端末装置（端末機）
 201（201a、201b） スピーカ
 500 パラメトリックスピーカ

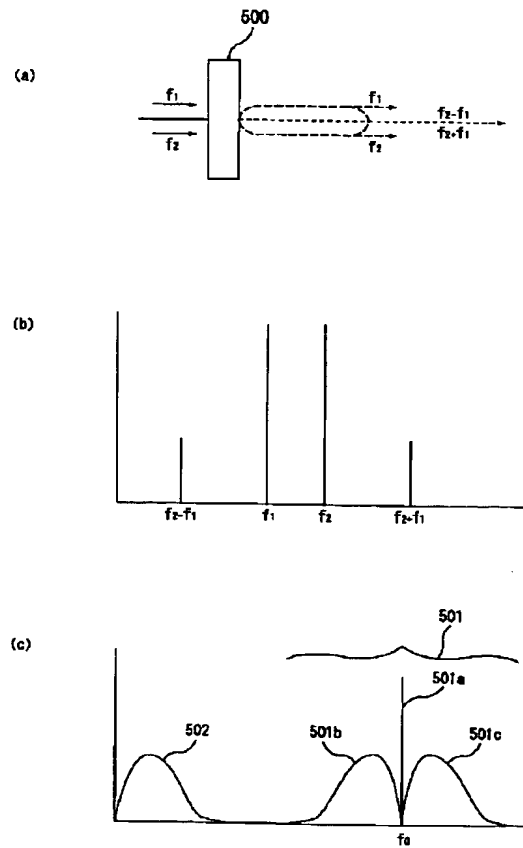
【図1】



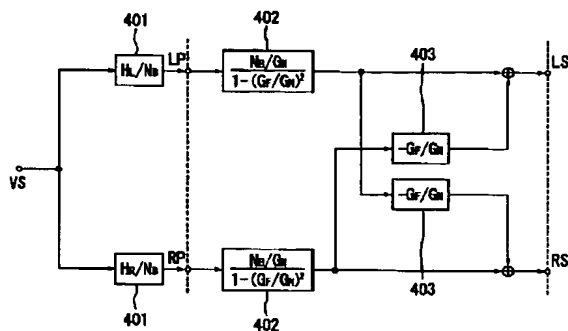
【図2】



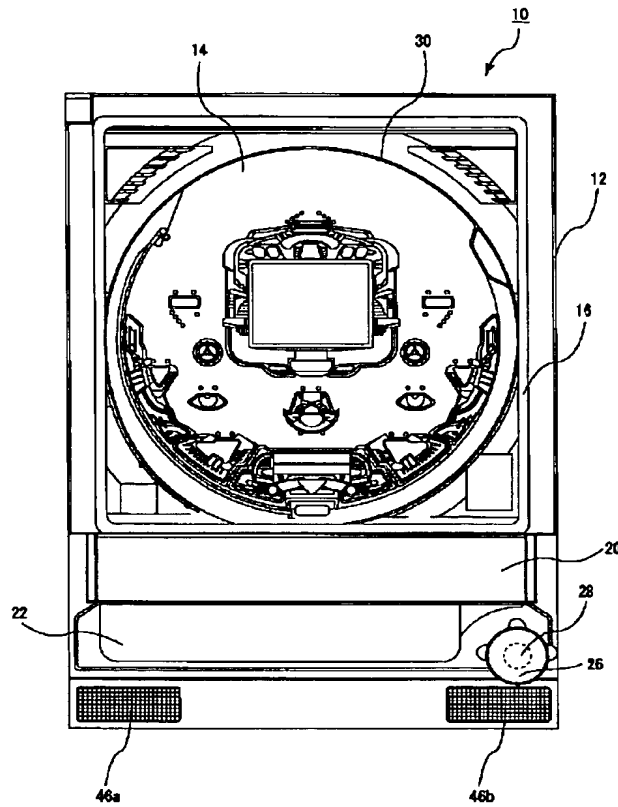
【図4】



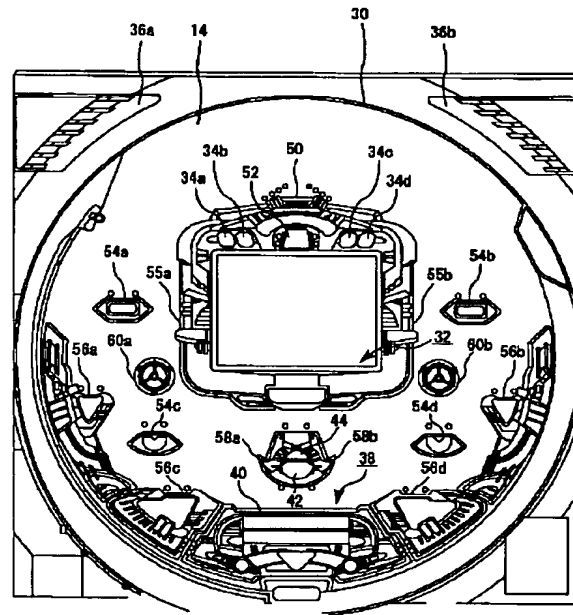
【図3】



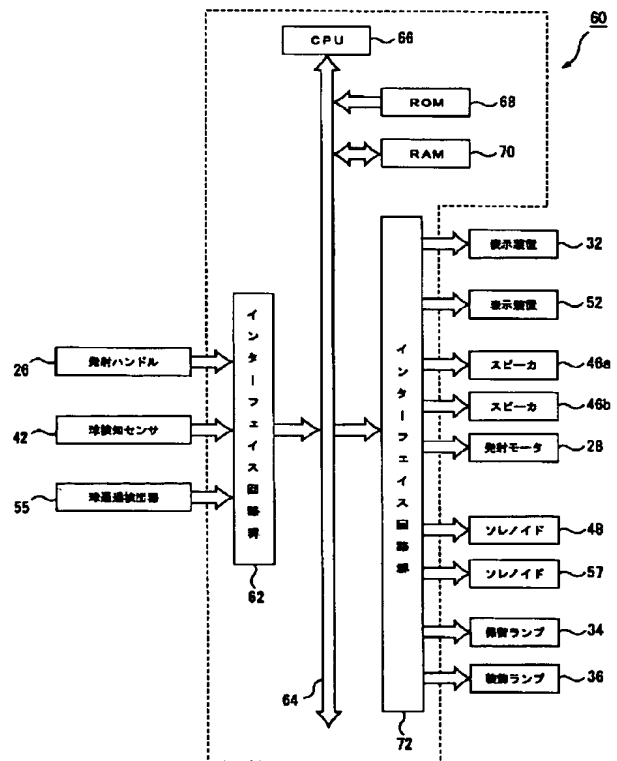
【図5】



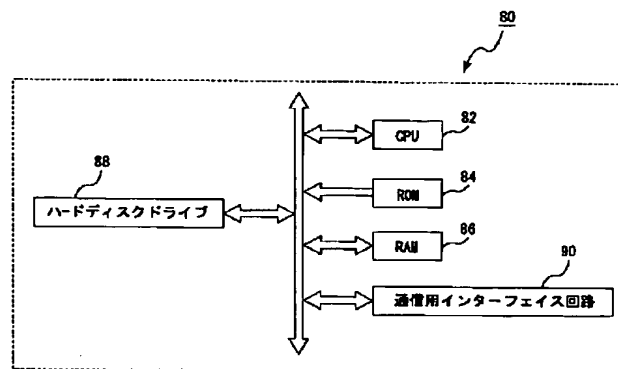
【図6】



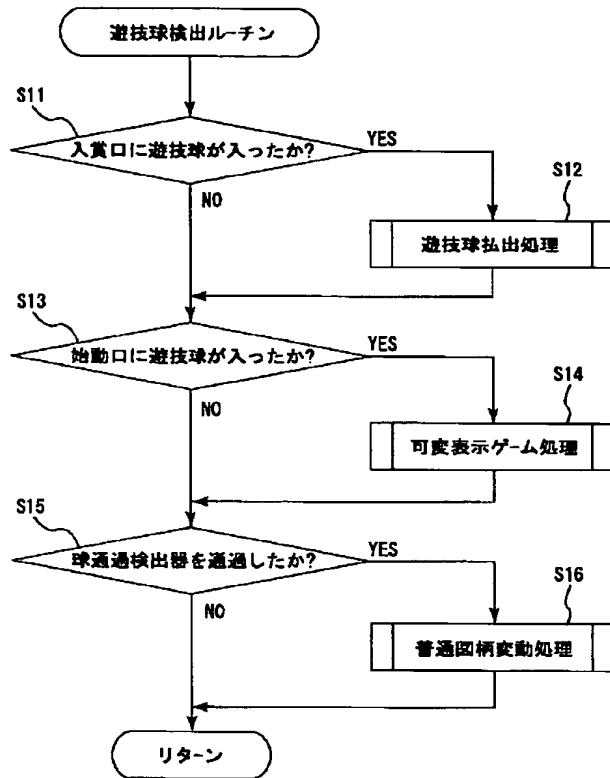
【図7】



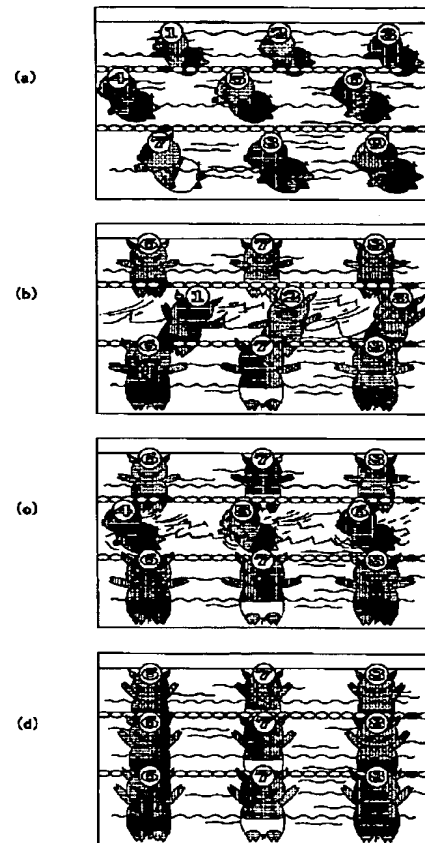
【図16】



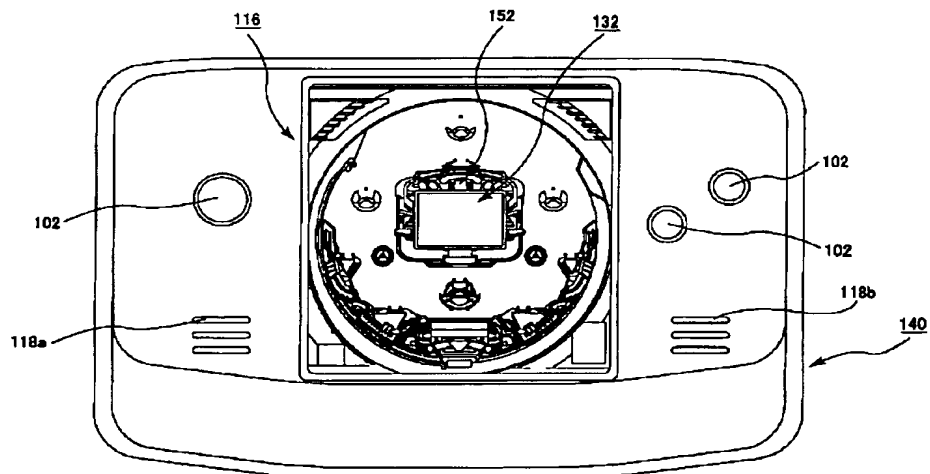
【図8】



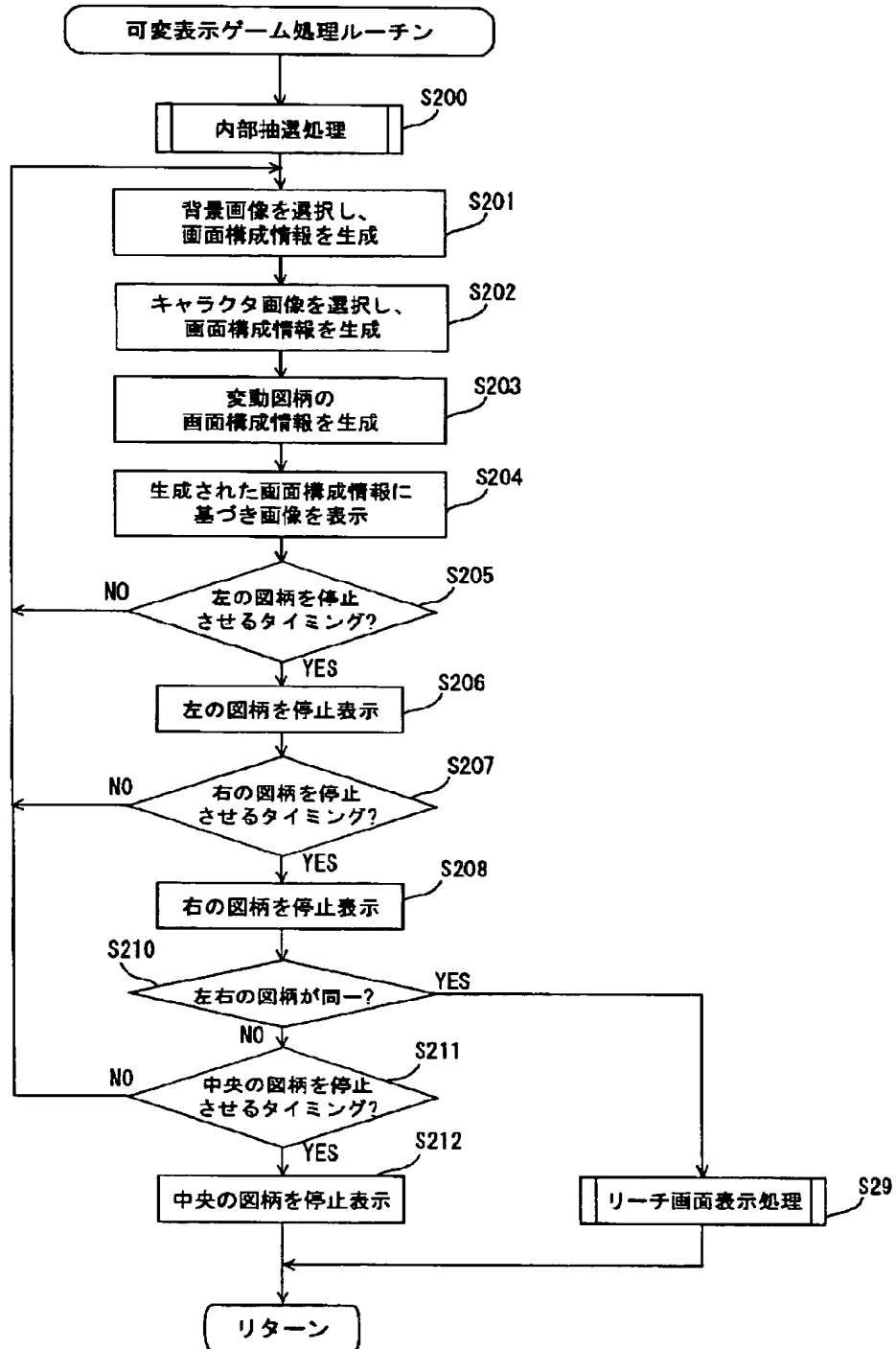
【図11】



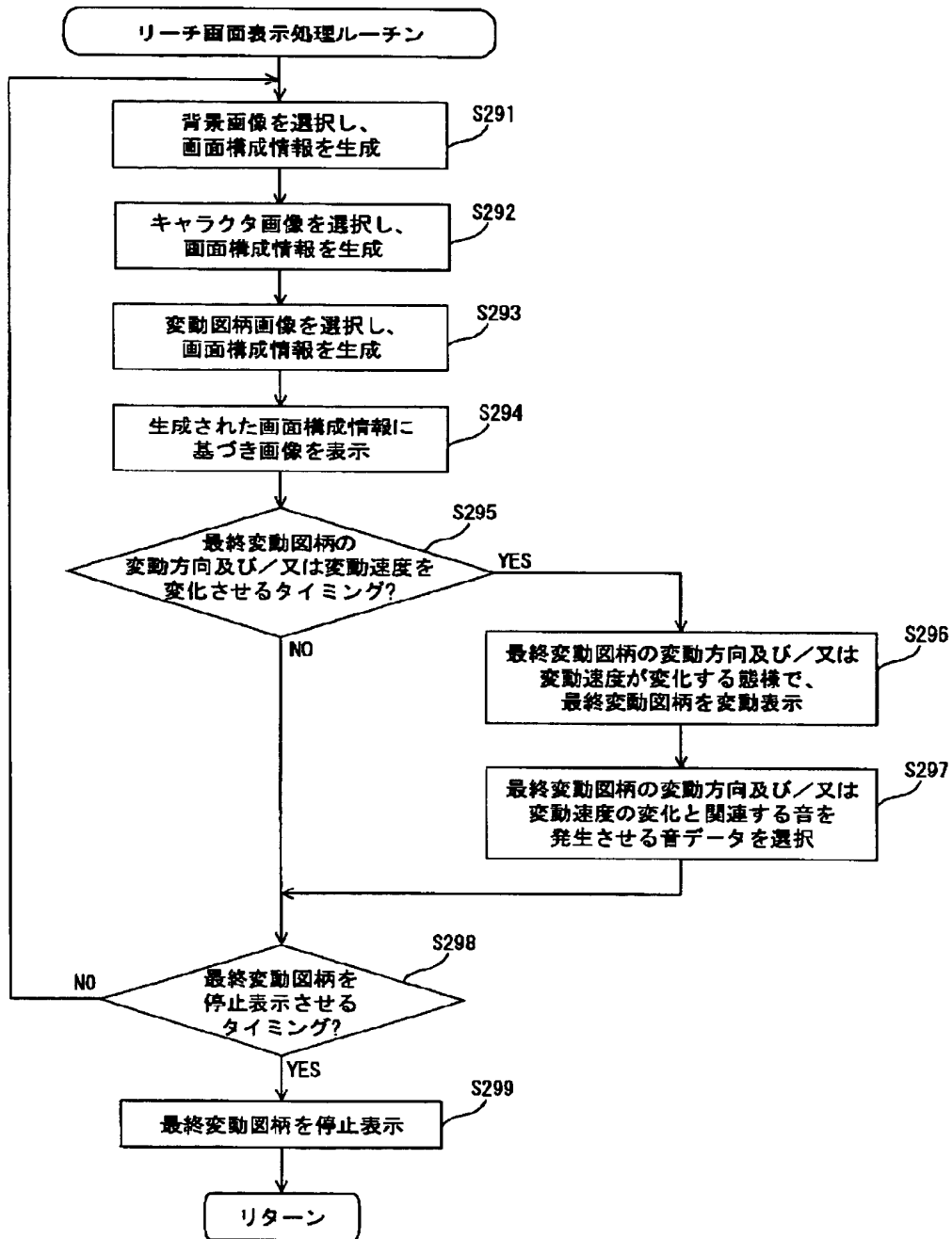
【図14】



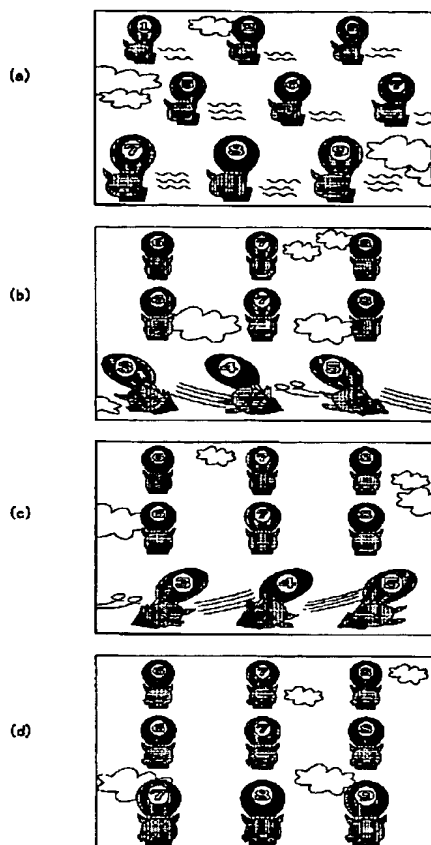
【図9】



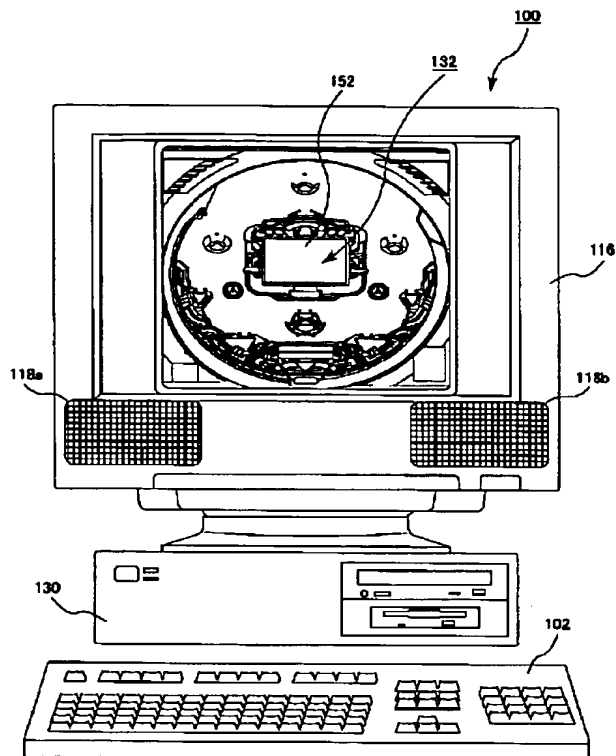
【図10】



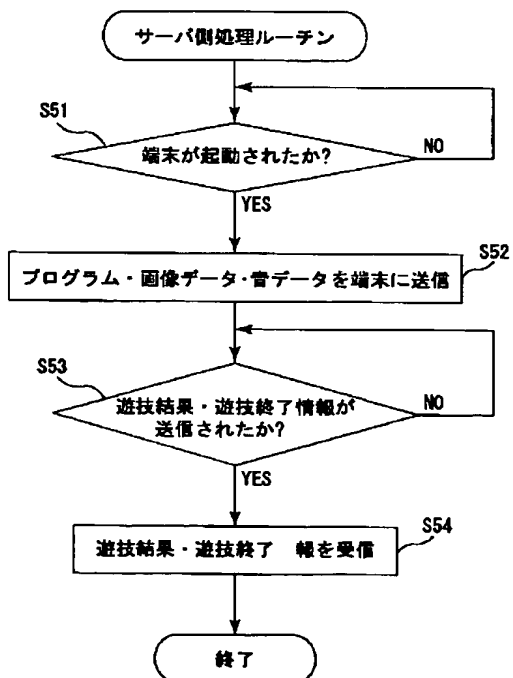
【図12】



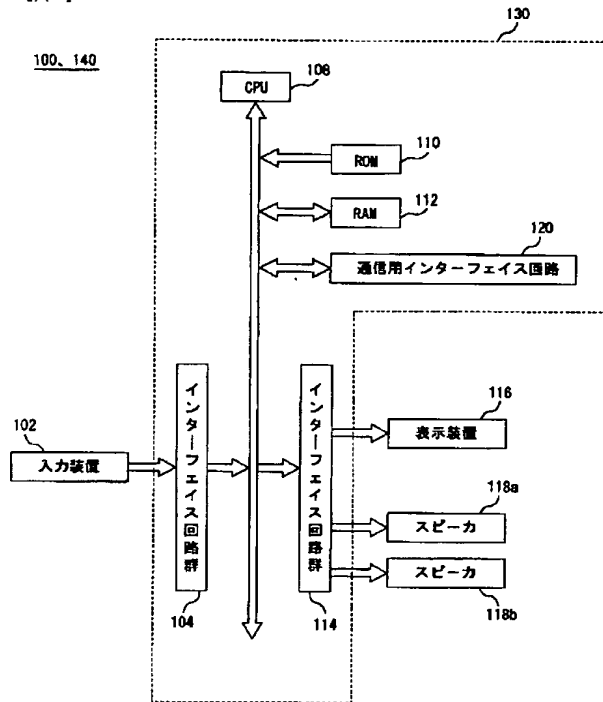
【図13】



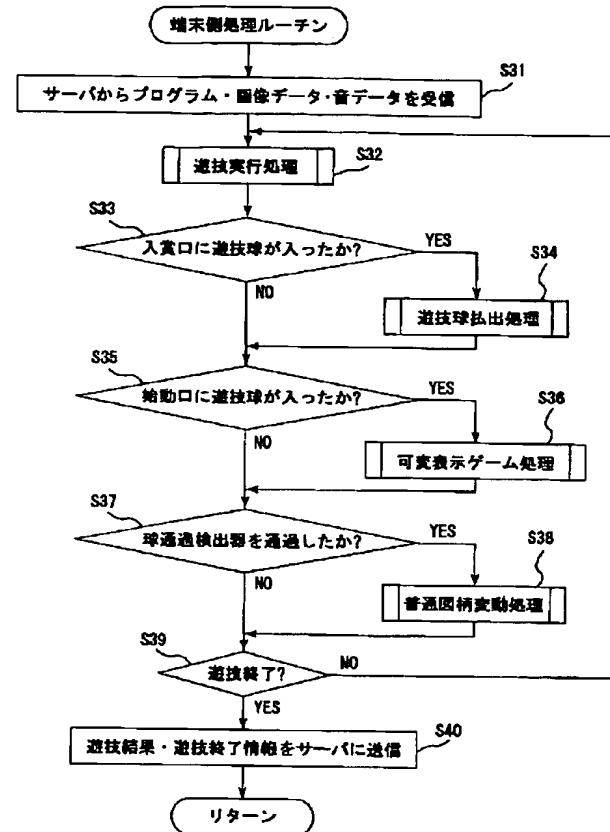
【図18】



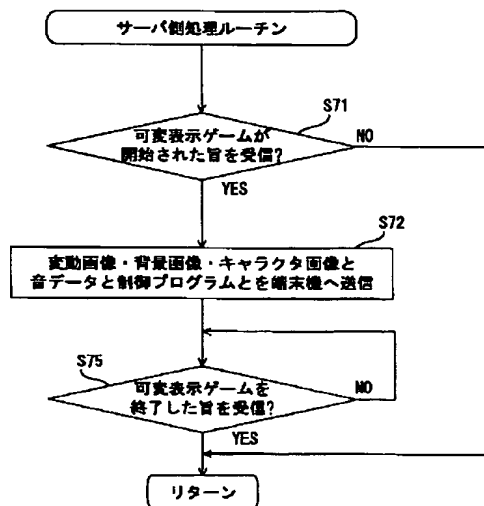
【図15】



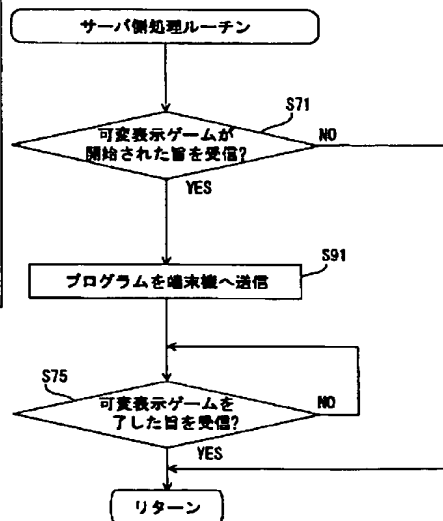
【図17】



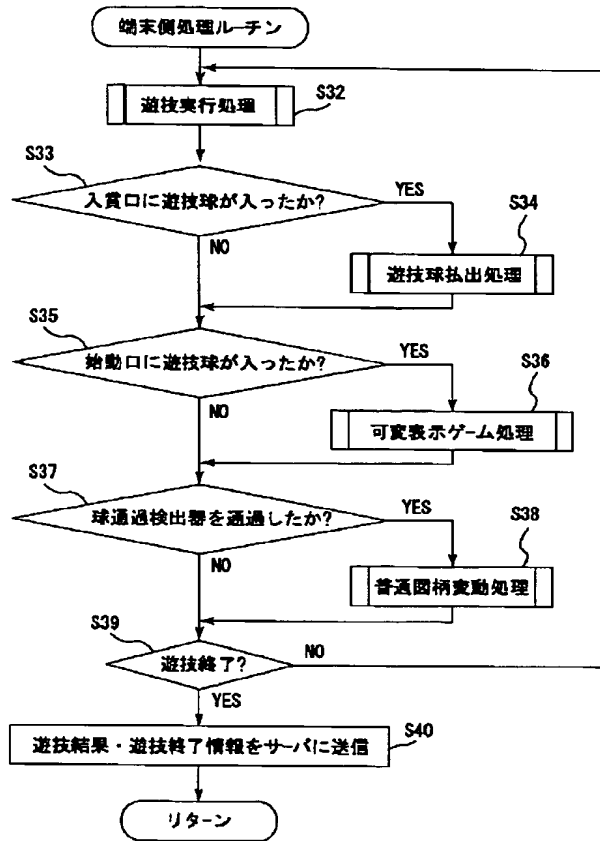
【図21】



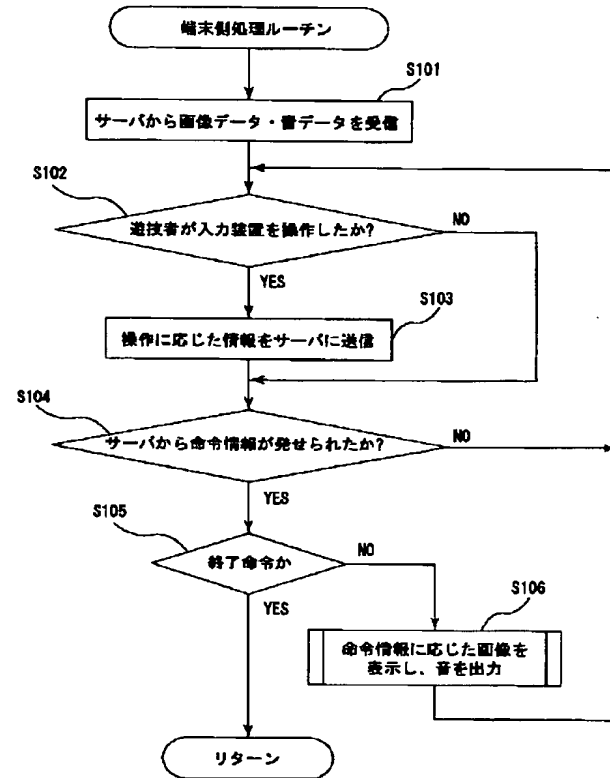
【図23】



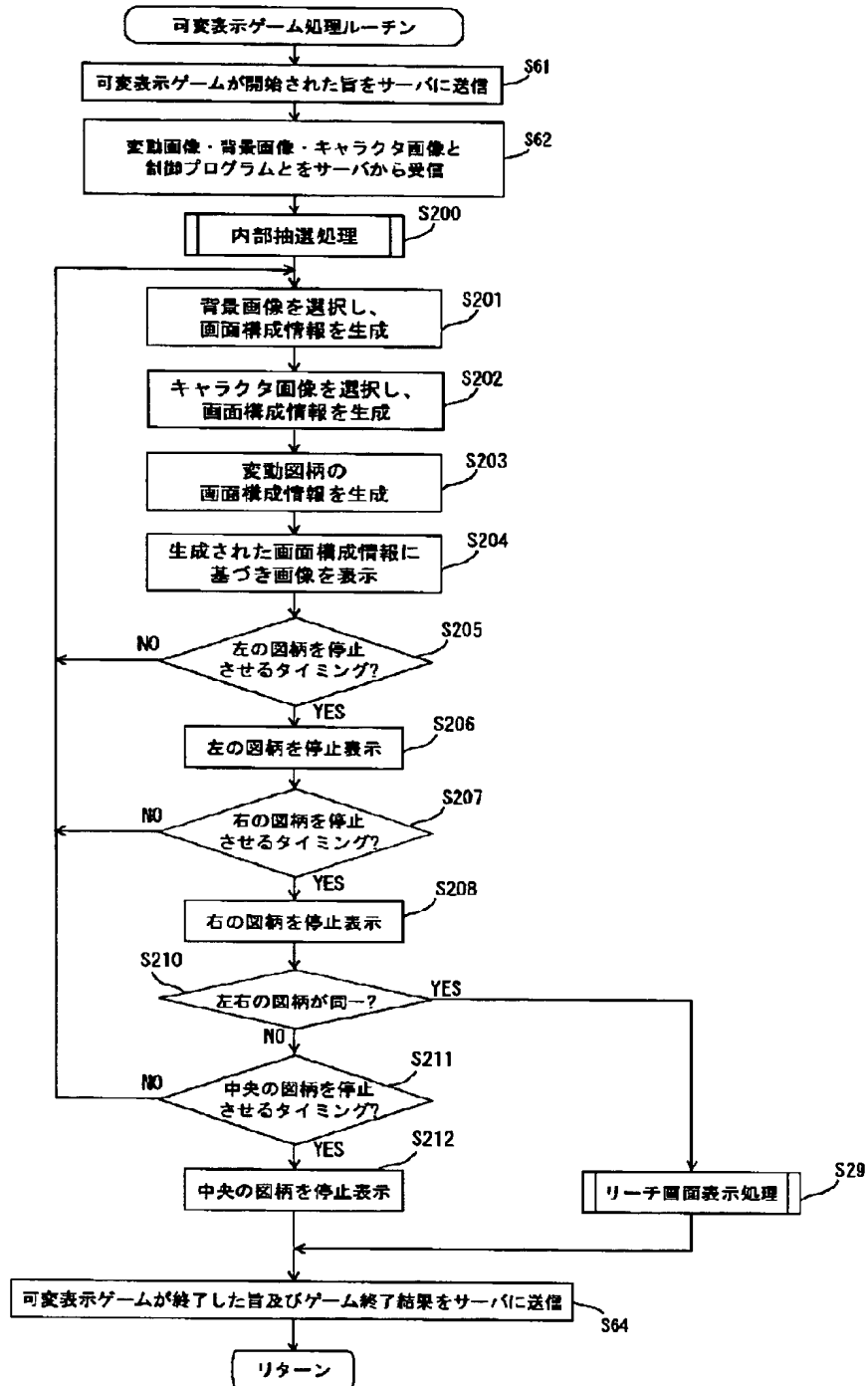
【図19】



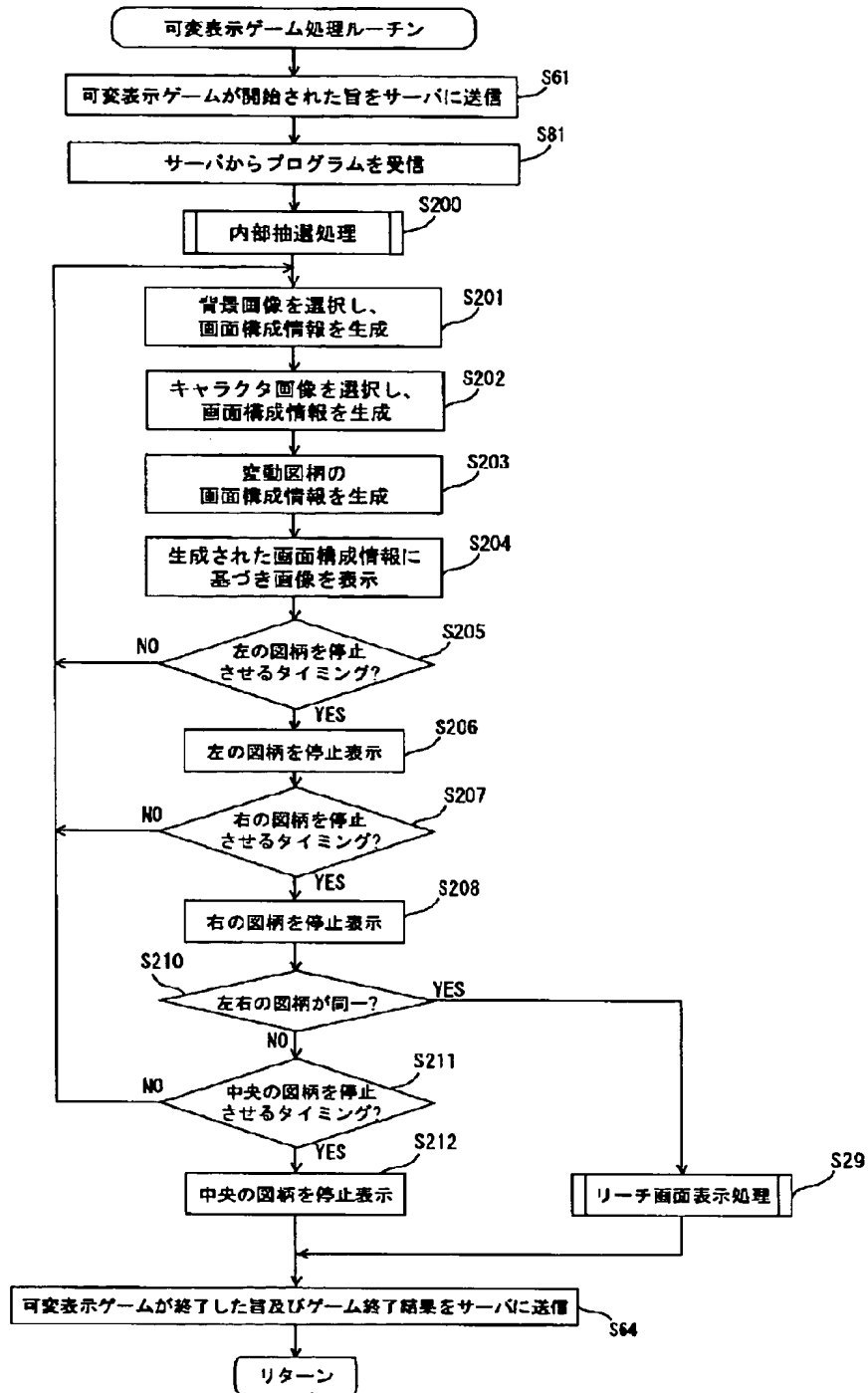
【図24】



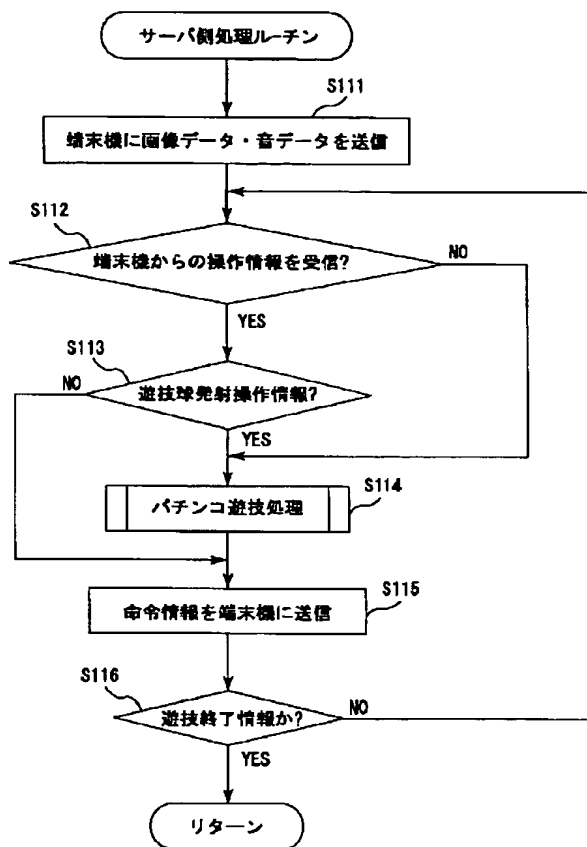
【図20】



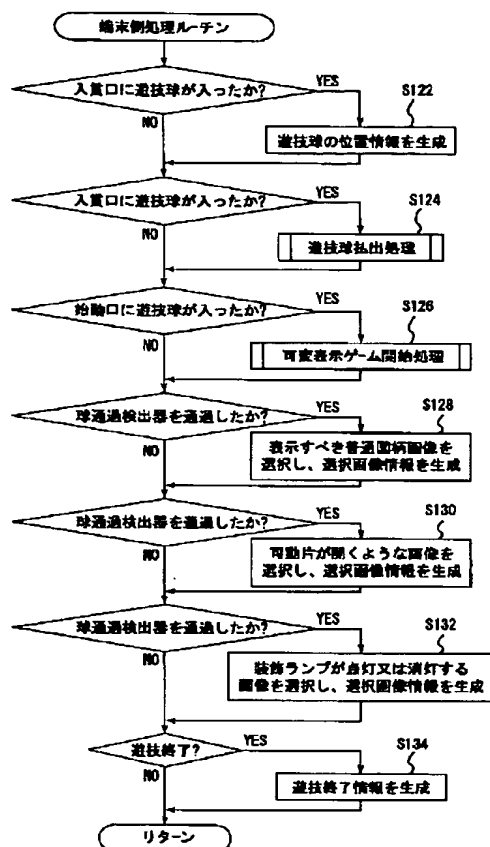
【 図 2 2 】



【図25】



【図26】



【図27】

